

COMMODORE VILÁG 3.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Nem tudtuk elviselni, hogy a **CoVboy** már 2 oldalt kisajátított magának, ezért úgy gondoltuk – természetesen tisztes tévolságban (30 oldallal errébb) tőle –, hogy mi is fárasztjuk egy kicsit az Olvasót.

Itt szeretnénk bejelenteni, hogy elkészült a **COMMODORE VILÁG** jubileumi 3. száma is, igaz expressz határidővel, mivel a Karácsony előtti megjelenést biztosítandó, a nyomdakész kézirat leadási határideje november 13.-ra esett. Talán nem meglepő, mi is sokat mulattunk saját alkotásunkon – ez nem szégyen –, így akár 'KARÁCSONYI TÖKÖS-MÁKOS'-nak is nevezhetnénk ezt a számot.

SZENZÁCIÓ!

Terveink szerint 1990-ben, a megérdemelt nyári szünetet leszámítva havonta jelenik meg a CoV. A SpV sem szűnik meg, kéthavonta az is megörvendeztet a nagyérdeműt. Ami viszont még nem volt, előfizetési akciót szervezünk azaz a CoV és SpV olvasóinak egy része végre megszabadulhat attól a lidércnyomástól, ami egy-egy szám megjelenése előtt napokkal, esetleg már hetekkel a hírlapárusokhoz ballagva kísértett (egy vidéki ismerősünk lakása közelében lévő – az információra éhes Olvasók ösztüvébe zárt – hírlapárust az idegroham, az ismerősünket pedig a sírógörcs fenyegeti, amikor tőlünk független okok miatt csúszik a megjelenés).

Az előfizetés szabályait részletesen leírtuk a hátsó borító belső oldalán.

Ugyancsak ide kapcsolódik a régebbi számok megrendelésének formai változása is, ezt is szájbarágóan elmagyarázzuk az említett információhordozón.

Mindkét dologra érvényes az ez alapszabály, hogy továbbra is 1.75-en vagyunk (a **CoVboy**-nak épp elég a naponta érkező szívfájdalmakat orvosolni). Ezzel azt próbáltuk alátámasztani, hogy csak a csekkes befizetéseket tudjuk teljesíteni, óva intünk mindenkit (magánszemélyt), hogy megrendelését, előfizetését levél útján is jelezze, ezt nem fogjuk figyelembe venni, ugyanis csak így tudjuk elkerülni az olyan bonyodalmakat, hogy valakinek kétszer teljesítsük kérését. Nem szeretnénk a beérkező leveleket és postai utalványokat összeválogatni, ez 1.75 viszonylatában bizonyára érthető (valakinek a CoV következő számát is össze kell hoznia!).

A KÜLCSINRŐL

30 oldallal arrébb olvashatunk egy véleményt a CoV színes borítójáról. Nos, ezt semmiképpen nem szeretnénk megspórolni, hiszen minden dolog akkor kerek, ha van tartása is, függetlenül attól a tényről, hogy ez valóban jelentősen hozzájárul a magasabb nyomdaköltségeinkhez.

A BELBECSRŐL

Ezt a rovatot a továbbiakban is szeretnénk fenntartani, fontos és közérdekű információk közzétételére. A visszajelzések alapján arra kellett következtetnünk, hogy a SpV-nál bejártatott stílus és tartalmi vonások megnyerték az Olvasók tetszését. Ami igaz az igaz, vannak szélsőséges esetek is, kinek több játékleírás, kinek több Amiga, kinek több Plus 4 információ hiányzik, ám 1.75-höz mérten megadjuk a módját hogy mindenki jól járjon. Most talán az Amigások a megszokottnál több információt kapnak, ill. több a játékprogramokkal kapcsolatos témakör, mi úgy gondoltuk, Karácsony előtt ez dukál. A bejártatott rovatok (játékismertető, játékleírások...) tehát maradnak, maximum az arányuk változik. A játékismertetőben megpróbáljuk követni a legfrissebb, egyben számunkra is elérhető programokat. A játékleírásokat hazánkban vagy külföldön nagy sikert elért programokról készítjük. A "FELLEGEKBEN SZÁRNYALÓ FLAMINGÓ"-ra, azaz a Plus 4-re továbbra is ráterítjük szárnyunkat. Egy-egy játékleírás, illetve programozási ötlet mindig lesz a

társolyunkban. A SOUNDTRACKER, ELITE, valamint a 'C' nyelvi sorozatok ügyében sok negatív, de sok pozitív visszajelzést is kaptunk. Most már juszt is befejezzük mindegyiket. Most indult az "Olvasói tőkös-mákos" is, beküldött anyagokból tallózva. Reméljük tartós, és sikeres kezdeményezés.

Rejtvény nem lesz e továbbiakban. Ennek több oka is van – azonkívül, hogy a CoVboy oda telepedett –, de főként az, hogy újabban "EGYRE KEVESEBBEN" küldenek be megfejtést, vagyis erra engedtünk következtetni, ha ez érdeklődés a rejtvény iránt ennyire csekély, akkor ne erőltessük.

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLATRÓL

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT a SPECTRUM VILÁG címén keresztül üzemelő, ám attól mind szervezetileg, mind gazdaságilag független vállalkozás. Szerkesztőségünk továbbra sincs, ezért megkérünk mindenkit, akinek a kazettákkal, lemezekkel kapcsolatban problémája támadna, a postafiók címen keresztül vegye fel a kapcsolatot az illetékesekkel. Nem is olyan régen megjelent egy negatív újságcikk, az Esti Hírlap 'Itt a Budapestiek beszélnek' c. rovatában, amelyben korholó szavak hangzottak el a SPECTRUM VILÁG felé, a hibás kazetták problémája miatt. Itt szeretnénk tisztázni mindenekelőtt, hogy a programok terjesztését nem mi végezzük, ha valaki pontosan elolvassa a hirdetést, abból is kitűnik, hogy a programok a SPECTRUM VILÁG címén keresztül rendelhetők meg, és nem a SPECTRUM VILÁG-nál. Egyébként az említett cikk beküldőjével azóta a dolgok tisztázódtak, mint kiderült a kezetta hibátlan volt, csak a datasette fejbeállítása nem stimmel. No comment.

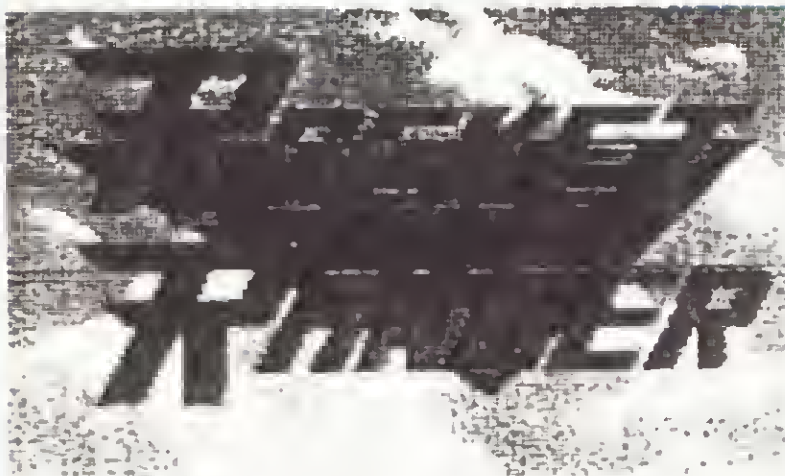
Reméljük, hogy ezután is szívesen olvassa kiadványunkat, mi igyekszünk ezt a színvonalat a továbbiakban is tartani!

Az 1.75

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékszemlelők	C-64 3
- ROCKET RANGER • Mirrosoft	
- KD'S SOCCER MANAGER • Code Masters	
- BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW (RODEO GAMES) • Tynesoft	
WAR IN THE MIDDLE EARTH • Melbourne House	C-64 7
TERRAMEX • Quicksilver	C-64 10
Questomania	Amiga 13
Játékszemlelők	Amiga 14
- JOURNEY • Infocom	
- WATERLOO • PSS	
KRISTAL • Prism	Amiga 15
SOUNDTRACKER V2.3 3. rész	Amiga 20
BERKS 3	PLUS4 21
Programozástechnika	PLUS4 22
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 24
A C-nyelv 3. rész	C-64, C-128 26
Olvasói tőkös-mákos	Amiga 28
CoVboy levelezés	31

ROCKET RANGER • Cinemaware/Mirrorsoft



Nicsak! – egy jérék, amely nem C-64-ra készült al előbb, és csak azután Amigóra, hanem pont fordítva: az Amiga-verziót próbálták meg "8 bitasítani" (sic!). Az Amigaok most foghatják a fejüket: "Jézus Mária! Micsoda vétek..." – de nincs igazuk: a **ROCKET RANGER** ugyanis – ez edotti lehetőségekhöz képest – legalább olyan jó 64-esen, mint a 16 bitas eredeti. Témájában ez a vizuális élvezet sajnos nem kaphatták meg a játékosok, mint az Amiga- vagy az Atari ST-változatnál (különösen a kis huncut, dejszoe osztrák himpeller (az Hitler volna) animált figurája hiányzik), de ezért így is nyugodtan csatláthat mindenki. Van itt minden: stratégia, arceda, shoot' up, angol szóozon, stb. Sajnos a Defesatte-el rendelkezők az a program nem boldogíthatja, mert csak lemezen került forgalomba (azon is 4 oldal – ebből persze egy oldal demo).

A kerettörténetet megfigyelésen eklektikusan topkodik össze a jérék készítői:

- a lőhőst kal, a Betmen(us)hoz hasonló napszerűságu kepregényfigure, Buck Rogers és Flash Gordon mintázza,

- az alapötletet két régi sci-fi film, a *King of the Rocket Men* és a *Radar Men from the Moon* adja,
- a szukaég volt még egy jó adag csapongó fantéziára is, amelyhez valószínűleg egy láda jóféle Heinakan-sor edte mag a végső lökést – enélkül neházan lehetett volna egy akkora marhaségot kitalálni.

A kerettörténetet rögtön a bejelentkezés után megazemléltethetjük. Eszerint 1940-ben járunk. Hitler német hordái végigtreppolnak Európán, emberak milliói kiáltanak segítségért. Természetesen csak agyatlan ember képes erre a gúgázi feladatra, hogy megfékezze őket – hót persze hogy *Ta* vagy *az*. Ehhez azonban először egy igezi *Rocket Ranger*-ra kell válnunk. Ez nagyon egyszerűen történik: egy azoóban üldögélünk, ahol a levegőt hirtelen vibrálás tölti be: ez asztalon először csak árnyak láthatóak, majd lassan materializálódnak felszerelési tárgyeink (a bevásárlás egyszerű módja, a Skála Áruházak is rendszeresíthatnak). A cucc megven, *Rocket Ranger*-ak lettünk – kezdődhet a jérék.

A huncut németek időközben egy sötét raggalan magregedtek a kínákozó elekalmit. Washington kalfős közepén leszálltak egy Zeppelin léghajóval, és elreboták az USA leghíresebb tudósait, Barnetoff professzort, valamint – dezerentkáppan – a lényét is, Janet. Arról nem szól a fama, hogy hogyan került egy Zeppelin léghajó 1940-ben Washingtonba – talán időzeverrel küzd, vagy netán egy I. Világháborús múzeumból csoppent oda. Mindenesetre a Zeppelin professzorostól, táányostól a megosza emelkedik és Németország felé vasszi az útját. Már csak egy *Rocket Ranger* segíthet rajtuk.

A jérék több helyszínen is játszódik. Kezdetben Fort Dix-ban, egy amerikai támaszponton tartózkodunk, amelynek parancsnoka Brady tábornok közli velünk, hogy az ott lagjobb képesságu euró-

pai ugynókat a parancsnokságunk alá rendelték. Segítségünkkel információkat szerezhatunk egyes országokban létrehozott titkos német támaszpontokról, rakétagyárról vagy ellenállást szervezőtől a németek ellen. Csek ezekben az országban érdemes ugynókat tartanunk, amely még nincs teljesen felderítve, egyébként célszerű egy másik országba átirányítani őket. Az ugynók kie vagy negy kockázattal dolgozhat – az utóbbi esetben gyorsabban dolgozik, viszont nagyobb a felbukásának a veszélye is. A felbukott ugynóinkat könnyen fellamerhetjük onnan, hogy jelentésüket "Hülye amerikaiak!" felkiáltással kezdik, majd mondókéjuk végén "Heil Hitler"-ral búcsúznak tőlünk – mind-orokra.

Ha egy ugynoknak jelentanivelője van, villogva jelaz és mi meghelgathetjük a mondókáját. A Németországban lévő általában felfedezi a titkos Gestapo főhadiszállást, máe helyeken a részeg német katonéktól hallott információkat közölhetik velünk. Ha ez ugynok egy titkos rakétagyárat fedez-

fel (megsemmisítendő), akkor az adott országban egy rakéta képe jelenik meg. Az egyik kolláge jelentése ezarint a cseles németek egy szörnyű fagyvert dolgoztak ki: ez a lunénumbomb. A lunárium egy speciális, nagy anargiatelommal rendelkező ásvány, amelyet csak a Holden lehet bányászni – ezzel akár-jék a námatek a szövetságesakat megsemmisíteni. Érdekes...

Ha elég sokáig szőrekozunk a semmittevésével, a Zeppelin mag-árkezik Németországba, ahol a foglyok az ordogi Leemeister SS ezredes kazába kerülnek. Fent nevezett úriember egyébként mellékesen feltelató. Legújabb találmánya az "agyirányító", amelynek kipróbélását a professzor gyonyorúszép lányán, Janan akarja kezdeni. A program nyomtétósan felszólít bennünket, hogy jó lenne már odamenni és kiszabadítani őket – mielőtt a



szép Janae rinde zombivé nem változik...

A koztekadás a hétunkon viselt rakéta segítségével történik. Mindanekeelőtt lunárlumot kell tankolnunk befá (nancsek a németeknek van). Ha túl sokat tankolunk, ekkor problémák lesznek a falszélással, ha túl keveset, ekkor mag rapulás közben belapottyanunk az Atlanti-óceánba és valahol Panama téjéken pecáznak ki bannunkat a vízből. Falszélálás választása után egy kis arcade-resz következik: a Fort Dix erőd udvaráról kell falszállnunk, nekifutásból. A manőverhez a program némi hasznéleti utesítést is nyújt – ber enél függetlenül általában pofére asással vágzódik a mutetvány. 3 próbálkozée után véga szeked a hibaváló procedúrának.

Colboy: STOPI! Egyrészt mindjárt itt a lap alja, másrészt hetet-havat oaszehordtál, de sok konkrétumot nem szolgáltattál senkinek. Inkább arról kellett volna beszélned, hogy a *Commodore Világ* legközelebb megjelenő száma közöl valamelyikben egy részletes leírást te adunk a jérékről. Már akkor addig is...

KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER • Code Masters

Már egy egész négy (szemét)kosárryire való játék ölékodik a játékpiacon, amelyekben a játékos különböző sportágak (foci, box, Formel-1, stb.) menedzserként lényekedhet. Ez nem nagyon riasztotta vissza a Code Masters-t ettől, hogy egy újabb ilyenféle örvendeztesse meg ezeket, akik nem csak a joystick tonkratételére elképzelt játékokkal hajlandók játszani.

Béjelentkezés után rendkívül bonyolult feladat előtt állunk a lebede alakú kurzor segítségével ki kell választanunk, hogy a négy angol bajnok osztály csapata közül melyik csapatot akarjuk menedzselni. Ha megfelel a csapat YES ha a következőt kérjük, ekkor NO. Gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy melyik vélük szörnyű pénzügyi és edzői menővereink áldozatává: kezdetben mindig a 4. osztályból indul a játék. Ezután megjelenik a játék "főmenüje", ezek a menüpontokat helyettesítő 5 ébre. A LOAD az a SAVE használatára felén mindenki egyedül is rá tud jönni — különösen ha játékállást akar menteni vagy tolni (EXCESS-téle tores csak kezdetre hajlando ha nincs rékesztve a gépre. Delesette ki is fegy roglon).

A jobb felső sarokban lévő, könyvespolcot ébrázoló ikon választása után megjelenik, hogy a játékosokra vonatkozó adatok közül mindegyiket megjeleníti-e a későbbiekben a gép vagy csak a posztjukat és ügyességüket jelölje (DETAILED RECORDS WILL BE WILL NOT BE DISPLAYED). Az étképcsolás ez ébre újbóli választásával lehetséges. Ezután meghatározhatjuk, hogy csak a mérkőzések végeredményét akarjuk-e látni (NO) vagy a "figzalmesebb" pillaneteket is meg akarjuk nézni (YES). A "figzalmek" rendkívül szövekeztetőek, ugyanis három támedési verziót mutogat a program és a képményn hihetetlenül kidolgozott animációjú (ha jól számoltam talán két fáze le lehetett — CoVboy) sprite-ok "mozognak" Szörnyű.

A bal felső sarokban lévő szobát ábrázoló négyzet választása után a csapat körül lényekedő többi emberkével kommunikálhatunk (a főmenübe úgy léphetünk vissza, ha nem valamelyik figurá portréján nyomjuk meg a "tűz" gombot).

Legfelül, szívrrel a szájában látható a klub elnöke (CHAIRMAN). Vele való csevegéskor közli velünk, hogy éppen melyik bajnok osztályban szerepel a csapat, illetve mik a kíváncsiak a jövőre nézve. Ezek általában elég egyszerűk.

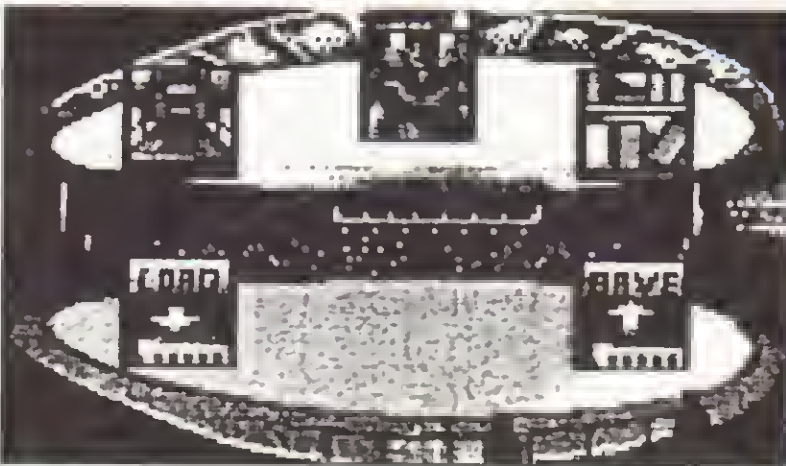
- I WANT US IN ... DIVISION kerülünk fel egyet magasabb osztályba (ezez legyünk a jelenlegi bajnokságban 1. vagy 2. helyezettek).
- AVOID RELEGATION AT ALL COSTS: mindenáron kerüljük el a kiesést.
- WE ARE STILL IN BOTH CUPS — GREAT. elégedett, hogy még benn vagyunk mind a két kupaküzdelemben.
- I'M NOT HAPPY OUT OF BOTH CUPS. nem túl boldog, hogy kiestünk mindkét kupából.

A fuzet másik feljén láthatjuk, hogy menedzseri tevékenységünk eddig a maximális 100 pontból mennyit eredményezett (JOB SECURITY).

Az elnöktől jobbra látható a sportorvos (PHYSIO), aki közli velünk, hogy a sérült illetve elbitorított játékosok még hány hétig harcképtelenek. Ha nincs sérültünk, akkor ALL PLAYERS ARE AVAILABLE áll az orvosi jelentésben.

Az orvos alatt találjuk az edzőt (COACH). Ő a jelenlegi összeállítás figyelembevételével közli velünk:

- a csapat teljes erejét (TOTAL RATING), ami ez egyes játékosok ügyességének az összege
- az egy főre jutó átlagos ügyességet (AV. PLAYER)
- véleményt a jelenlegi csapatról (WE ARE MIDDIOCRE közepesek vagyunk, NEED IMPROVEMENTS ALL ROUND erősítésre van szükség; WE ARE A FAIR TEAM. elég jó csapat vagyunk; WE ARE A GOOD TEAM: jó csapat vagyunk; WE ARE NEAR UNBEATABLE. majdnem verhetetlenek vagyunk; WE ARE THE GREATEST mi vagyunk a legjobbak). Persze ettől még nyugodtan megvárhat bennünket egy jóval gyengébb csapat is.



- az egyes csapatreseksben (DEFENCE vádelem; MIDFIELD középpálya, ATTACK, csatérok) szereplő játékosok összgyességét, a játékosok számát, valamint a csapatresezt ottegos ügyességét.

Aul látható a játékosfigyelő (SCOUT). Ő minden körben két játékost ajánl megvételere a csapatnak, de igazán jó játékost csak ritkán talál. A játékosokról kapott információk:

- NAME a játékos neve
- POSITION a szerepkör. Ez lehet kapus (GOALKEEPER), jobb/közép/bal hátvéd (RIGHT/CENTRAL/LEFT DEFENCE), jobb/közép/bal oldali középpályás, jobb/bel szélső (RIGHT/LEFT WINGER), illetve középcsatár (STRIKER).
- AGE a játékos életkora
- GAMES PLAYED mutatja, hogy eddig hány meccset játszott, ezaz mennyire rutinos
- SCORED jelzi, hogy eddigi pályatutása előtt hány gólt ért el.
- RATING értéke mutatja, hogy a játékos mennyire ügyes. A 4. osztályban max. 40-45 ügyességű futballisták fordulnak meg, míg ez eledeben akár 99 is lehet az az érték.
- WORTH mutatja a játékos értékét, ezaz hogy ha megvásároljuk mennyit kell érte fizetnünk
- BANK BALANCE mutatja, hogy a klubnak pillanetnyilag mennyi pénz áll rendelkezésére

Ha a játékos elfogadjuk megvételere a YES, ha visszautasítjuk, ekkor a NO feliratot kell választanunk. Termászetesen ha egy játékos megvétele pillanetnyilag nincs elegendő pénzünk, a könyvelő közli velünk, hogy a klubkessze nem enged meg ezt az örltséget.

A játékosfigyelőtől balra található a bank menedzser. Az ő választásával tudunk hitelt felvenni a banktól (max. £50.000), ha a DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY kérdésre YES-t választunk. A jelenlegi adósságunkat a LOAN mutatja, elette látható, hogy összesen mennyi pénz van a klubnak. Ha vettünk már fel pénzt, a bank menedzser választásakor először egy erre vonatkozó kérdést lapunk, hogy ekerünk-e törleszteni belőle (DO YOU WANT PAY OFF SOME OF YOUR LOAN?). Az összeg meghatározása szintén a joystick-kel, a helyiértékek beállításával történik.

A bank menedzser felett találjuk a könyvelőt (ACCOUNTANT). Ő közli az aktuális héten a meccs nézőségéből és a játékos eladásból/vételből származó bevételeket (WEEKLY WAGES), a bankban lévő pénzünket (IN THE BANK) illetve az adósságunkat.

A játékost ébrázoló ikon választásával újabb hét ébra jelenik meg a képményn, amelyekkel a csapat játékosaira vonatkozó dolgokat irányíthatjuk. A főmenübe is visszatérhetünk, ha úgy nyomjuk meg a "tűz" gombot hogy nem valamelyik ébrán áll a kurzor.

A kupe választásával a következő mérkőzésről (NEXT FIXTURE) kaphatunk információkat. A küzdelem a bajnokságban és a két kupában folyik (természetesen ha valamelyik kupamérkőzésen (LEAGUE CUP vagy F.A. CUP) kikapunk, ekkor a további küzdel-

mezből kiesünk. Ha bajnoki mérkőzés (LEAGUE GAME) következik a WEEK mutató, hogy henyedik fordulót játszunk a bajnokságban, ekkor pedig ez látható, hogy ki ellen (AGAINST ...). A következő sorban látható, hogy odaheze vagy idegenben játszunk (IT WILL BE HOME/AWAY) és a játékosigényelő megállapításait olvashatjuk a várható eredményről (bár ennek nem kötelező hínni — CoVboy)

- **PLAY FOR A DRAW, OUR ONLY CHANCE** egyetlen esélyünk ez, ha döntetlenre játszunk
- **IT'S GOING TO BE TOUGH** kemény dió lesz
- **GOOD CHANCE A WIN**, jó esély a győzelemre
- **WE SHOULD WALK IT**: lépjük őket

A kupa mellett, mezeket ábrázoló ikon választásával megismerhetjük, hogy a csapat pillanatnyilag milyen összeállításban kezd a mérkőzést (FIRST ELEVEN). Ha a főmenüben azt állítottuk be, hogy nem akarunk részletes edstoket róluk, akkor csak a nevüket, a posztjukat és ügyességüket láthatjuk — egyébként még néhány oszlopban újabb információk láthatók róluk:

- **POS**: a poszt rövidítése
- **SP**: ennyiszor szerepelt idén a kezdőcsapatban. Ez azért fontos információ, mert azoknak a játékosoknak, akik az évban sokszor szerepeltek a csapatban a szezon végén akár 10-15 ponttal is növekedhet az ügyességük — ezzel ellentétben akiket nem játszatunk, azoknak csökken
- **SG**: ennyi gólt lőtt idén az a játékos a csapatunkban
- **CPL**: a játékos pályafutása alatt ennyi mérkőzést játszott, ez az a rutin mérőszáma. Ez néha pótolhatja az ügyességet is...
- **COL**: ennyi gólt szerzett a játékos a pályafutása alatt. Semmi értelme.
- **AGE**: életkor.
- **AB**: ügyesség, ez a legfontosabb paraméter egy játékosnál. Ha a csapatban nincs elegendő ember, a képernyő alján **MORE PLAYER NEEDED** feliratot láthatunk. Kiépíteni az **EXIT** választásával lehet.

A ruhát ábrázoló ikon választásával állíthatjuk össze a csapatot. A három különböző csapatrészen játszó játékosok jelennek meg a képernyőn, először a védelem. A kezdőembereket csillagok jelzik. Az egyes játékosok nevének választásával lehet ezeket a csapatba betenni — vagy onnan kirúgni. Itt elsőlegesen az ügyességet vegyük figyelembe és csak ezután a posztot. Nem nagy problémák ugyanis, ha egy csapatrészen nincs meg minden posztra az ember, bár ez se túl jó, ha mondjuk a csatársorban csúcsbeállításot játszunk. A következő csapatrészt a **NEXT** választásával ugorhatunk.

Az újságot ábrázoló ikon választásával nézhetjük meg a bajnoki táblát (jelenlegi állását, a csapatunkat látni láthatjuk). A **P** jelzi a lejátszott fordulókat (egy bajnokság 38-ból áll), a **W** a megnyert meccsokat, az **L** az elvesztett meccsokat, a **D** a döntetleneket, **F** a rúgott, a pedig a kapott gólok számát. **PTS** mutatja a bajnoki pontok számát. A magasabb szintű bajnokságban az első két helyezett jut fel.

A kék mezés játékosokat jelző ikon választásával tudunk játékost eladni. Megint három részletben jelennek meg a csapatrészekben játszó játékosok, a kezdőemberek itt is csillaggal vannak jelölve. A nevének a kiválasztásával adhatunk el egy játékost: a képernyő alsó sorában megjelenik, hogy mennyit kínálnak érte. Ezt célszerű elfogadni, mert az összeg a játékos ügyességéből adódik, tehát jobb ajánlat ügysem lesz érte. Sérült illetve elutalt játékosokat is eladhatunk. Eladni ezeket érdemes, akiknek az ügyessége alacsony vagy nem játszattuk őket (tehát csökkenni fog). Egy körben max. két játékos adható el.



A mérkőzést a legelől lévő, futballpályát ábrázoló képpel indíthatjuk el. Itt játékosnál kevesebbel nem játszhatunk pályára (**LESS THAN 11 PLAYERS SELECTED**), kevesebb nélkül viszont igen. Az előbbi esetben azonban a program közli, hogy kéne egy kapus (**GOALKEEPER NEEDED**), de ha erre **PLAY**-t választunk, ekkor a jelenlegi felállással is kezdhetünk. Ezután meghatározhatjuk a taktikát (**DO YOU WANT ...**), a 10 játékost el kell helyeznünk a pályán. Ha **NO**-t választunk, a legutóbbi meghatározott lesz az érvényes. A taktikánál nem árt figyelembe venni, hogy a kezdőemberek milyen csapatrészekben játszanak.

Ha a főmenüben nem ezt állítottuk be, hogy az "izgalmas" pillanatokat is meg akarjuk nézni, ekkor csak a végeredmény lesz látható, ekkor a saját gólszerzőinkkel — egyébként válogatni lehet szünetben a meccset. Az első sorban látható a nézőszám (**ATTENDANCE**) illetve az általuk fizetett belépőjegyekért befolyt összeg (**GATE MONEY**). Ez magasabb szintű bajnokságban egyre növekszik.

A mérkőzések végén előfordulhat, hogy a program közli velünk, egy játékosunk megsérült (**INJURED**) vagy kiállították (**BOOKED**). Ekkor az a játékos 2 mérkőzésen nem játszhat — új embert kell helyette belennünk a kezdőcsapatba.

A **Tűz** gomb megnyomása után megjelenik a többi eredmény majd kezdődhet az egész kör újból.

A játék célja minél előbb feljutni az 1. osztályba és ott bajnokságot nyerni — bár soha nem ér véget. Ehhez célszerű minél jobb csapatot összerakni (az egyes játékosokat megvenni, a benéket eladni) és lehetőleg mindig összerakott csapattal kezdeni. A játékosigényelőt minden körben érdemes megkérdezni a 2. elődjátszóról, hátha felért volna valami jobb ember. Az anyagi fedezet-hez célszerű ragyon a játék elején kölcsönt felvenni, illetve a rossz játékosokat gyorsan eladni. Nagyon plusz pénz folyik be a számlára akkor is, ha egy bajnoki osztállyal feljebb kerülünk.

A **KD'S SOCCER MANAGER** elég jó szórakozást jelenthet egy ideig mindenkinek, aki nem a shoot'em up-okért él, bár azért ez is elmondható, hogy grafikailag és zenileg (talán mert az utóbbi abszolút nincs — CoVboy) nem teljes mértékben elégséges ki az 1989-es elvárásokat.

A játék Amiga-verziója tök ugyanez, bár az ikonok egy kicsit szebben vannak megrajzolva benne — de hát ez a minimum, amit elvárhatunk...

Licence to Kill

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk

POKE 8448,173 és POKE 11565,173 - az örökélethez

POKE 14730,173. POKE 15185,173 és POKE 36581,189 - az örök időhöz

POKE 11559,173 és POKE 11544,0 - az örök energiához

POKE 12494,173 és POKE 13591,173 - a végtelen lőszert

Az újraindítás a SYS 2056 utasítással lehetséges

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW • Tynesoft

**BUFFALO
BILL'S
WILD WEST
SHOW**

Se váge, se hossza már e C-64-en megjelent sportszimulációknak. Talán a software-hazak is észrevették mostanában, hogy az a kategória már tényleg egy olyan caont, amin nem nagyon meradt lárnágnivaló húsz. Semmi baj – gondolhatték a programozók –, akkor csinálunk olyan "sportszimulációkat", amelyek nem is sportot szimulálnak! Az áthetározást követte a tett is: megindult azoknak az 1-2-3... lemezoldalt ellátogató "sport"játékoknak az áradata, amelyek ugyan magánhatósan távol állnak a valóság tarjától – a kivitelezésük ugyan a hengsúlyt áttelelően arra taktatták, hogy aki elköveti azt a baklövést, hogy egy ilyen játékkal kezd jatszani, az egészen biztosan halálra rohogja magát (az első 20 percben, aztán format – Cowboy). A SUPER-SPORTS, BARBAR GAMES, CAVE MAN UGH-LYMPICS, CIRCUS GAMES minő ilyen "elvagd és ood el"-játékok. Ez elé a kategó-
ele nyugodtan besorolhatjuk a BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW-t is (házátkoan RODEO GAMES néven is ismerik), amely a legenda vaonyugati hőa vandorcirkuszenak mutatványait eleveníti tal

A játékre alsósorban ez hívja fel a figyelmet, hogy a Tynesotti programozói mennyi energiát fektettek az egyes részek a kidolgozásába (Talán nem kívánt, hogy el a akarták adni a népek... - CoVboj) No nem mágába e játéka - az olyan, mint a többi. Viszont minden egyes műtény előtt egy precízen megrajzolt címképernyő, az egy kiválóan sikerült, e hangulatú az ifjú country-zena közötti a játékosokat (az mondjuk egy apró szépséghibe, hogy ekkor végighallgatja valamelyik zenét, ez rogtan utána azt is megnézheti, hogy mit is hívnek - a hóas torés miatt - kifejezett programnak)

A játékok 1-4 játékos játszhatják, he többen játszunk, az egyes mutatóványokat számozás szerinti sorrendben kell végrehajtani. A játékosok számának és nevének meghatározása után az egyes mutatóványok listája található itt kiválaszthatjuk, hogy melyeket ekerjük játszani (Y-ef, jelölve) és melyeket nem (N-nel jelölve). Az étkapcsolás a magtálcán számbillentyű megnyomásával történik, a játék 'SPACE'-ra indul. A program játék közben lehetőséget biztosít arra, hogy az egyes számokat ismételve is játszunk. Az alábbi szakmokban versenyezhatunk

TRUCK SHOOTING "trukklövészt" Egy célkeresztet mozgatva kell lövéldoznünk ez itt-ott felbukkanó alakokra – már ameddig töltyeink el nem logynak (a jobb talad sarokban) Egyeserűk hátrányban: nem mindkét talovendő, aki mozog. Csak azokra a cowboy-okra kell löni (Jézusa Márie, itt lövölök a Cowboyokat? – Anonymus), akik szamban állnak velünk és kapuk a pisztolytűskájuk felatt van (ez +100 pont) Minden más személy (klény, holgy, gyáva cowboyok) kivégzése –50-100 pontot eredményez Bonus-pontokat a kephatunk, amalyak a célkereszt mozgatásával párhuzamosan logynak

KNIFE THROWING késdobálás. Egy indián úriemberrel kell késeket hajigálnunk egy keréken forgó holgybe – oh, pardon, nem a holgybe, hanem mellé. A pontszám attól függ, hogy a holgyhoz milyen közel áll a kés a kárékba. Ez hozzá is adódik a bonus-hoz, ami a késlekedéssel párhuzamban gyorsan fogy. A dobálózás eddig tart, míg 10 tört el nem dobtunk vagy a holgybe szerencsésen bele nem állítunk egyat. Produkciónkat néha egy arra rapuló madár, néha egy földtrésszel előbukkanó mormota is színeli – meg lehetős ártatlanossággal.

CALF ROPING borjulasztózás Egy fiatal marhát kergatunk a karámudvaron egy ló nyergében ülve. Az őrlött azárgüldésünket a borjún kívül naháztól néhány akadélys is, amelyeknek nekivágva sikeresen hosiarsunk. A 'tűz' gomb magnyomására aldobhatjuk a lészóbt, eminek a borjú nyakára kell hullania. Ha ez véletlenül sikerülne, akkor meg kell lákeznunk a lovat (a vela a borjút is), különben a boci lerént bannunkat a nyeragból. Egy izban sikerült ez a produkció nekünk, de fogalmunk sincs arról, hogy hogyan, ugyanis basze-vissze rángattuk a joystick-et, nyomkodtuk a 'tűz' gombot, sőt egy kicsit kiabáltunk is. A pontokat a program arra edja, hogy a lóval hény lépást taszunk meg. Ez viszont agyre nehezebb lesz, mert a kerám náha osszaazúkul, sokesonek ez akadályok, stb.

BOTTLE SHOOTING uveglovesztet. A képanyó bal oldalán egy cowboy-kolléga állópolgól es jóbőnként egy uvegat dob a magasba. Az alsó számzhoz hasonlóan egy célkeresztet mozgatva az uvegat a levegőbőn kell szálólunk (~50 pont). A bonus lámat a célkereszt mozgatásával pázhatamoson fogy. A tovoldozes addig tart, amig az összes töltényünk el nem fogy.

STEER WRESTLING Ismét a boci a főszereplő. Most a lóról nem lasszóval kell megállítani, hanem pont a nyekába ugrani és elképni a szarvait. Ezután egy kis birkózás vaszi kezdetét, ahol nem aikerült zóld agru vargódunk – mindenestre veldészínű, hogy a földra kóna tepelni a derek negyebut...

BRONCO RIDING mustanglovaglás igaz hogy a címképernyőn lévő állatot Darwin apánk inkább "bolány" néven definiálta volna, de ezért a játékokban mégiscsak egy mustáng lesz a főszereplő – pontosabban alszereplő, ugyanis kezdetben alattunk tertőzkodik. Ez az állapot csak átmeneti, mert minden idő

**KNIFE
THROWING**

telhető alkover azért, hogy ledobjon minket a hátéról.

STAGECOACH RESCUE. az utolsó számban "igazi" vednyugeti izgelmek köszöntének az Tóli-buhin, az ipiapács torzítóinak hatalmába kerített egy postakocsit és most a tafejáról mindenféle tárgyakat szór az utána vágató hóra (azek mi volnánk). A tárgyakban ugyan nem aszunk hasra, viszont csökken az energiánk (bel első sarok). Egy kis joyatic-gyilkolás (gyors jobbra/balra rúngatás) segítségével előbb utol kell érnünk a kocsi. Miután megérünk, a 'fal' segítségével falmászhatunk a kocsi tetejére és varlagasztó okolhercot kaphatunk az Indiánnal. Néhány negyebb matlis után ez egyik fal újra marad - amelynek előbb fogottál el az energiája.

A RODEO GAMES természetesen Amigera is alkészult Korulbelül ugyanezeket tudjuk almondeni róla, mint a C-64-változatról bármely pszichológus – rövid loprangság után – egész biztosan havany almazavarrooortseonek diagnosztizelná...

Tolkien master mindan bizonyos a játékprogromozók egyik legjobb alapanyag-szállítója. Nemcsak a Melbourne House által forgalmazott játékokra gondolunk (nekik van szerződésük a Tolkien-témák feldolgozására), mert az író fantáziájában létező és egymással csatázó élőlények (hobbitok, elfek, varázslók és egyéb képződmények) már számos adventura-játék főszereplői voltak. A Melbourne House már több ízben nagy sikert könyvelhetett el egy-egy ilyen téma feldolgozásával (THE HOBBIT és a LORDS OF THE RINGS I-III) – talán úgy gondolták, hogy mostanában is ideje volna valamilyen újratitlikant hozó dologgal előállniuk. A WAR IN MIDDLE EARTH Tolkien már-



már klasszikusnak számító regénytrilógiájának, A Gyűrűk Urának a történetén alapul. A kivitalazó cég neve – Maelstrom – valószínűleg már sokaknak ismerősen csenghet: ez a név ugyanis egy Mika Singleton nevű urat takar, aki a THE LORDS OF MIDNIGHT, DOOMDARK'S REVENGE és DARK SCEPTRE című programjaival már örökre beírta magát a játékprogramok "történelmébe". A WAR IN THE MIDDLE EARTH is meglehetősen szokatlan kivitalazású, leginkább a stratégia programok kategóriájába sorolhatnánk be.

Az alapítörténet természetesen ismét a Gyűrű körül bonyolódik. Sok-sok évvel ezelőtt Sauron, a hatalmas gonosz hadúr Middle Earth álljaival 19 mágikus gyűrűt csináltatott, a Hatalom Gyűrűt, azonban a leghatalmasabbat, az Egyetlen Gyűrűt megtartotta magának. Ez a gyűrű azonban egy csata zűrzavarában elveszett... Évekkel később két hobbit a közeli folyó mellett játszadozva megtalálta – az egyiket magolták, a másikat megmérgezték. A Gyűrű azután Gollum-hoz került, aki zálogba adta egy másik hobbitnak, bizonyos Bilbo Baggins-nak, amíg megszarzi a sárkánykirály kincsát a barlangjából. Gandalf, a hatalmas varázsló felismarta, hogy ez a gyűrű az a bizonyos Egyetlen Gyűrű, és közölte, hogy azonnal el kell pusztítani. Ez csak úgy lehetséges, ha valaki elviszi és badobja a Végzet Hegyének szakadékába. A feladat végrehajtására Frodo Bagginst, a Völgy egyik leghíresebb kalandorát, Bilbo unokaöccsét szarmelték ki. A küldetésére – többek között – elkísérte még három hobbit (Sam, Merry és Pippin), Aragorn, a ranger, a Gondor városából származó Boromir, Legolas, Gimli, a dwarf és Gandalf, a Nagy Fehér Varázsló – mag természetesen azok a csapatok, amelyeknek a fent nevezett urak a parancsnokok. A küldetésről viszont hírt kapott Sauron is, aki azonnal alindította trollokból és orkokból álló seregeit, hogy mindenáron magakadályozza a terv végrehajtását – végső soron pedig megpróbálja visszaszerezni a hatalmának zálogául szolgáló Gyűrűt. Itt kapcsolódunk be a játékba.

A címképarnyó után néhány indítási paramétert állíthatunk be:

- az '1' (CHANGE KEYS) megnyomása után az irányító billentyűket definiálhatjuk át (alapállapotban 'O'/'P'/'Q'/'A'/'SPACE' vagy PORT2-joystick). Az 'R' billentyű mutatja meg, hogy kinél van pillanatnyilag a Gyűrű, a '+' megnyomásával menekülni tudunk.
- a '2' (LEVEL) használatával a szintet állíthatjuk be 1 – 15 között. Az érvényes beállítás a jobb alsó sarokban a LEVEL felirat mellett látható.
- a játék a '3' (PLAY GAME) megnyomásával indítható el. Betöltődik a főprogram.

A játék Middle Earth földjén játszódik, a játék annak a nagy méretű térképével jelentkezik be. A bal oldalon lévő elkülönített részen a program néhány extra funkciója kapott helyet:

- A FILE választása után játékállást menthetünk (LOAD GAME) vagy tölthetünk vissza (SAVE GAME). Nevet nem kell magadnunk, mert a program mindig csak egy kimentett állást vesz érvényesnek. A BASIC választásával kilőhatjuk a programot, a RETURN-nel visszatérhetünk a játékhoz.
- MEMO választásával jelentés kérhetünk, ami az alsó sorban log megjelenni. Ha az a funkció nem használható, NOTHING TO REPORT feliratot láthatunk.
- TIME segítségével az alsó sorban az időt vizsgálhatjuk – római számokkal...

Robocop

C64

A lemezes verzió első szintjén a HIGH SCORE táblába írjuk be SUEDEHEAD. Ujrandításakor a Level 2 töltése kezdődik. A Level 2 HIGH SCORE táblában ugyancsak elkövethetjük azt a trükköt DISAPPOINTED, s a Level 3 fog betöltődni. CARTRIDGE zselatort kazettas III. lemezes verziók esetén ezt a módszert nem javasoljuk, mivel a kifagyás nevű esemény történhet.

Egy újat mozgathatunk a joystick-kel és egy adott helyen a 'tűz' gombot megnyomva, a program a képernyőn kinagyítva jeleníti meg a kiválasztott területet. A kurzor ilyenkor nagyító alakúra változik és segítségével tudjuk megvizsgálni a terepen levő egyes egységeket. A bal felső sarokban (LOCATION) láthatjuk szélességi és hosszúsági fokokkal meghatározva, hogy pillanatnyilag a térkép melyik része van kinagyítva a képernyőn. Természetesen a nagyított részt is ide-oda scrolloztathatjuk.

A térkép jelöléseivel valószínűleg mindenki számára egyértelműek. Az egyes csapatokat pajzsok jelzik. Megjegyzendő, hogy egy pajzs a játék kezdetén nem csak egy csapatot, hanem négyet-ötöt is jelölhet, amely valamelyik társunk parancsnoksága alatt áll. Ha e nagyítót egy ilyen pajzsra mozgatjuk, a képernyő alján egy ablak nyílik, amelyben információkat kaphatunk a csapatról:

Ha az első sorban egy név látható, akkor a csapat valamelyik társunk parancsnoksága alatt lévő csapatok főserége. Ha **A COMPANY OF** felirat van itt, akkor ez egy, az egyik társunknak alárendelt csapat. A felirat tartalmazza, hogy hány személy van az alegységben, valamint azok milyen fajtához tartoznak (emberek, elfek, stb.)

A **GOING TO ...** felirat mutatja szélességi és hosszúsági fokok szerint, hogy az egységnek mi volt utolsó célpontnak megadva. Célnak lehet meghatározni pl. egy várost, de ez lehet csak egy bizonyos pont is.

A következő néhány sorba a csapatban lévő személyek harcértékéről kaphatunk jellemzést.

ENERGETIC.	energikusság
DETERMINED.	elzártság
STEADFAST.	állóképesség
VIRTUOUS.	virtuozitás
BRAVE:	ügyesség
STRONG:	erő

Az egyes tulajdonságokhoz tartozó jelzők a következők lehetnek:

NOT VERY:	nem nagyon
SOMEWHAT:	valamennyire
FAIRLY:	elég
VERY:	nagyon

A játék kezdetekor a segítőtársaink alá rendelt csapatok együtt vannak. Ha egy ilyen egységet jelző pajzsra mozgatjuk a nagyítót, a 'tűz' gomb egyszeri megnyomása után (a nagyító eltűnik) a joystick függőleges irányú mozgatásával végignézhethetjük, hogy milyen csapatok vannak ide beosztva. Mivel parancsokat (ld később) az egy parancsnokság alá összevont csapatoknak egyszerre illetve mindegyiknek külön-külön is adhatunk, az egyedi parancsnál a program azt a csapatot veszi aktuálisnak, amelynek információs kártyája éppen a képernyőn van.



CARTRIDGE örökélet POKE-ok

Attack of the Mutant Camels POKE 10257 165 POKE 11018 165

Breakthru POKE 6553,173

Brian Bloodaxe POKE 38270 165

Bubble Bobble POKE 1240,189

Crystal Castles POKE 41624,165

Dropzone POKE 3060,173

Eildon POKE 2831 173 POKE 3849 173

Firelord POKE 5721,173 POKE 62302 173

Herbert's Dummy Run POKE 4472 165 POKE 4784 165 POKE 11334 165

Starquake POKE 12820 165 POKE 62786,181

Super Pipeline II.: POKE 33106 173

Super Zaxxon POKE 44765 165

A 'tűz' gomb újból megnyomása után adhatunk ki parancsokat. Mindenelőtt a parancs formáját kell kiválasztanunk:

- RETURN választásával visszatérhetünk a játékhöz.
- SET TO DESTINATION segítségével egy helyet határozhatunk meg ahová a csapat(ok)nak mennie kell. Célnak választhatunk egy várost, vagy akár egy bizonyos pozíciót is. Ha ezt a parancsot választjuk, meg kell határoznunk azt is, hogy a célpont meghatározása a parancsnokság alá tartozó összes csapatnak (EVERYONE) vagy csak az aktuális csapatnak (INDIVIDUAL) szól. Az előbbi választásával a parancsnokság továbbra is együtt mozog, az utóbbinál az aktuális csapat elválik a többiekől és egyedül halad tovább. Ezután ismét a térkép jelenik meg, és az X alakú kurzorral meg kell határoznunk azt a helyet (várost), ahová a csapatnak mennie kell.
- SET TO JOIN választásával tudjuk az adott csapatot egy másiknak alárendelni, azaz egyesíthetjük egy másik csapattal. A cél meghatározásához hasonló módszerrel egy másik csapatot (pajzsot) kell meghatároznunk.
- SET TO FOLLOW parancs azt eredményezi, hogy a csapat követni fogja a célpontul kijelölt másikat.

Mint már említettük, a játék célja a Gyűrű eljuttatása a Végzet Hegyére – ezenközben természetesen meg kell vadenünk Sauron csapataitól is. A Gyűrűt tehát célszerű mindig olyan szereplőnél tartani, aki parancsnoksága alatt sok erős csapatot mozgat együtt. A Gyűrűt egyébként bármikor átadhatjuk egy másik szereplőnek is, ha a nevét kiválasztjuk az 'R' billentyű megnyomása után megjelenő listából (a Gyűrű mindig a fehérrel jelölt személynél van – kezdetben Frodo-nál).

Ha valamelyik csapatunk beleütközik Sauron egyik egységébe, akkor harc alakul ki. Ez némileg kaotikus dolog (különösen akkor, ha nagyobb csapatokról van szó), mert a csapatok minden tagja külön-külön harcol. Ez azt jelenti, hogy minden egyes személynek külön meg kell adnunk, hogy pontosan kít támadjon – különben nem csinál semmit és egy arra járó ork esetleg szápen lemészárolja. Természetesen egy ellenfelet akár több ketonánkkal is támadhatunk – így gyorsabban érünk el eredményt. Sauron emberel közül különösen kellemetlen figurák a varázslók, akik nem ártatlanak náha 80-100 emberünket is a másvilágra küldeni. Ezeket mindig támadjuk legalább 5-6 harcossal egyszerre – vagy meneküljünk.

Mivel a WAR IN MIDDLE EARTH alapvetően stratégiai játék, nem tudunk lépésről-lépésre receptet adni a teljesítéséhez – ez már a játékos ügyességén múlik. Mindenesetre alondtható, hogy a játék elég lassú és a csatajelenetek irányítása egy kissé körülményes – sőt náha igazságtalan. Aki mindezekon túl tudja tenni magát, egy ideig elég jól fog szórakozni rajta.

Bár a játéknak Amiga-verziója is létezik, ezt most nem ismertettük a C-64-változattal egy kalap alatt. Tettük ezt azon költői okból kifolyólag, hogy ez a 64-es változattal mindössze a címében és a szaraplóiban egyezik meg. Az Amiga-verzió inkább egyfajta keveréke a stratégiának és az arcade/adventura-nek (Ide-oda kell mászkálnunk, tárgyakat vehetünk fel, stb.). Egyébként ez a program fantasztikusan jól sikerült: kiváló grafikával és háttérzenével, mulatságos, animált szereplőkkel – a nagyközönség számára lényegesen élvezhetőbb mint a 64-es változat.

Rollerboard

C64

Az órökélet beviteléhez először is RESET, majd POKE 51038,165, ezután pedig SYS 32777 a folytatáshoz

The Sentinel

C64

Az órökélet bevitelét könnyűszerrel leküzdhetjük RESET, majd POKE 6679,173 POKE 8512,10, ezután pedig SYS 16128 és már vissza is érkezünk

SkyJet

C64

A játékban átdefiniálhatjuk a helikopterek méretét. RESET majd POKE 53271,1 POKE 53277,0, vagy POKE 53271,1: POKE 53277,1 Az újraindítás a SYS 29350 utasítással lehetséges

Slug

C64

Az órökélet beviteléhez semmi más nem kell tennünk mint RESET, POKE 9420,44 POKE 6658,44 POKE 4820,0-7 (próbáljuk ki!). Az újraindítás a SYS 11619 paranccsal oldható meg

A Quicksilver cég TERRAMEX című programja ugyan nem tartozik a legújabb programok közé ('88 elején jelent meg), mindenesetre úgy gondoltuk, hogy jónehány játékosnak meggyűlt vele a baje – tehát a karácsonyi tokos-mákosba befér egy leírás róla (*Oldies but goldies – CoVboy*). A kerettörténet szerint egy ronda negy eszteroida téri pontosan a Föld felé. Ha esetleg loeérne, ekkor puff! – és 1.75 valamint olvasók híján már nem is jelenik meg többet a CoV Pénikre ezonban semmi ok, az emberiség leghíresebb tudósa, **Albert Eyestreim** rendelkezésünkre áll. A professzorral kapcsolatos reményeknek ugyan van két kis szépségiháje is, egyrészt senki sem tudja, hogy pillanatnyilag hol történik a jeles férfiú, másrészt meg egyáltalán mire lenne szüksége az eszteroida elhárításához 5 különböző országból érkező egy-egy bátor felfedező és nehéz feladatra. **FORTISQUE-SMITHE** képviseli a jó öreg Angliát, **HERR KRUSCHE** jött Németországból, **WU PONG** versenyez kínai színekben, **BIG JOHN CAINE** ez emelkelt trepperek jeles tagja, míg Franciaország **HENRI BEAUCOP**-t küldte. Kozuluk kell kiválasztanunk, hogy melyikkel ekerjük a küldetést játszani. Némi toltogatás után a játékok egy képernyővel jelentkeznek be, amelyen a kezelő billentyűket láthatjuk: a 'Tűz' gomb megnyomására indul a játék, amelyben a 'Z'/'X'/'P'/'L' mozoghatunk balra/jobbra/fel/le, a 'SPACE' ez ugrás – ennél ezént egy PORT2-be dugott joystick lényegesen praktikusabb megoldás.



A képernyő felső részén látható a játéktér, alul pedig néhány információ kapott helyet. A SCORE és HISCORE felirat megfajtása valószínűleg senkit sem állít komolyabb problémák elé. Az alatta lévő ablakban látható figurák mutatják életünk ezémét. Egyet elvesztünk, ha víz cseppen a nyakunkba, negyven megcsúrló pottyannunk le (ernyő nélkül) vagy valamilyen élőlényrel összeütközünk. Az első réz közepén látható a meteor megerkezéséig hátralévő idő (kezdetben 30 nap), ami kissé gyorsan fog. Alatta látható becses személyünk, kezében az aktuális tárggyal, mellette pedig a hordárok, akik eddig felvett tárgyainkat cipelik utánunk. Ha már van a kezünkben egy tárgy és újat veszünk fel, ekkor az eddig kezünkben lévő éterkút a bal oldali hordár fejére. Természetesen a későbbiekben még használhatjuk ezt a tárgyat: a hordárok (ezek a felvett tárgyeink) között az '1/2' billentyűk segítségével lapozgathatunk ide-oda. A kezünkben lévő tárgyat a bal oldali hordár fején lévővel az 'S' billentyű segítségével cserélhetjük fel. Fontos szerepe van még a 'T' billentyűnek: ha valamilyen problémával kerülünk szembe, ennek segítségével gondolkodhatunk egy kicsit – főhőseink megvekerje a fejét, s ha réjött a megoldás, megjelenik a feje felett ez a tárgy, amelyre szükség lenne (persze, nem mindig csak ez a megoldás, néha más út is lehetséges). Ha nem találja a megoldást (vagy magát a problémát), tenéctalanul megcsóválja a fejét. Ugyanilyen fejcsóválást eredményez, ha valami marhaságot csinálunk vagy szakadékba ekerünk lépni. A szakadékos fejcsóválás néha leküzdhető ezzel, ha a 'Tűz' gombot lanyomva tartjuk (hőseink elkezd ugrálni), majd a joystick-et a kívánt irányba húzzuk.

A küldetés eddig tart, míg minőherom életünk el nem fogy (ilyenkor megszemlélhetjük a Földbe csepő eszteroidát is) vagy el nem visszuk az ordogi gépezet előállításához szükséges 6 tárgyat Eyestreim professzornak. No, akkor kezdődhet is a játék.

A játék elindítása után egy pusztában találjuk megunket. A tej kies egyhengűségét csak itt-ott torl meg egy-két-három benszultt kunyhó nedfedeles teteje, előtérben némi szárs növényzetek találhatók (ezeket akár kaktusznak is nevezhetnénk), amelyeket dinamikuson egészítenek ki a háttérben látható erdővel, csobogó patakokkal és egyéb természeti képződményekkel borított lankes dombok, mintha mi sem tudnának arról, hogy ez itt tulajdonképpen egy kies puszte (*Üristen, micsoda dagályos elűs...! – CoVboy*). Mihelyt megpillentjük megunket a bal oldalon, azonnal rédobbenunk, hogy a tájleíró költészet bársnyos hullámairól célszerű lenne ötevezni a "játékleírás" nevű írodelmi ég duhongó óceánjára. Miután ezt megtörtént, vegyük megunkhoz a képernyő közepén látható porszivót. Amíg odabellégünk nem árt, ha szemügyre vesszük az előtte található kőreket. Ennek mélyén ugyanis egy kigyó kucorog, ami időnként kikukkant a negyvilágba és megmerje az útjába ekedő homo sapienseket. Ezt elkerulendő várjuk meg, míg visszabújt a helyére, majd vilálmgyoroon ugorjuk át a kőreket és már meg is ezereztek a porszivót. Úgy tűnik egy exportból visszamareadt példányhoz van szerencsénk, mert apró gyártási hibéből kifolyólag nem szívja, hanem fújja a port. Ez nekünk képpre jön, mert szinte szárnyakeféd végyeinknek: repulunk. A repkedással ezént vigyázzunk, mert a legtré nem egészen üres: itt repked az "Élet ez ember előtt" című könyv egyik melléklete, valamilyen őshulló. A vele való találkozást mellőzve repulunk el felfelé.

Egy oszlopcsarnok aljába érkezünk, ami valószínűleg előregyártott elemekből épült, mert kissé beázik, csepeg a víz felülről. A mosdást hegyjük egy másik lőpőntre, egyébként megszebbedulunk egy életunktól. Szálljunk a bal oldali pörkány felé, majd az 'S' billentyű megnyomásával tegyük a porszivót a poggyászba. Sétáljunk el balra. A szoba közepén egy hordó hívogató alakja rajzolódik ki, meg kell szereznünk. Ne sokáig écsorogjunk egy helyben, mert egy idő után megjelenik a startpályáról megiamert őshulló barátunk és lever minket. Ugorjunk lejjebb egy lépcsőfokot. Hőseink elkezd csóválni a fejét, nem akar tovább menni. Nyomjuk meg a 'fel' gombot, majd vele együtt a balra gombot és már át is ugrottunk a hordóhoz. Ez egy lőporos hordó. Bér e (h)idegheború évei már elmúltak, ezért nem ért a biztonság kedvéért megunkkal vinnünk (legfeljebb nem gyűjtünk pipare). Sétáljunk tovább a palló végéig és onnan ugorjunk el balra. A hegytetőre pottyannunk, emelylel lebellegve és továbbhaladva jobbra lamét a starthelyen találhatjuk megunket. Vegyük elő jól bevált porszivónkat és repulunk megint felfelé. Most a jobb oldalon kell leszállnunk. Az oszlop tetején egy kezette látható, ami roppentul megnyeri a tetszésünket. Ezt ezzel fejezzük ki, hogy felmészünk érte és magunkévé tesszük (no nem úgy!), majd lemészés után tolyteltjük utunkat jobbra.

Itt egy irettekerce vár arra, hogy elhelyezzük a poggyászunkba és már robogunk is tovább – a változatosság kedvéért – jobbra. Az oszlop eljában egy botszerű dolgot találunk, amiről később kiderül, hogy egy ezüsttrúd inkognitóban. Az inkognitója nem géit meg bennünket ebben, hogy megunkkal vigyük. Gondolva a holnapra, mossunk vissza a felfő útra és ott menjünk tovább jobbra. A szakadékot óvatosan felvehetjük az egykereű kerákpárt. Továbbhaladva az egyik oszlop tetején megpillenthetjük ez esernyőt. Trópusokon nélkülözhetetlen eme ezerszám mi se hagyjuk hát itt Telén egyedül is sikerül ordogl ügyességgel kiszémitenünk a két ősgyik mozgását...

A következő helyszínen ezonban kellemetlen meglepetés vár minket: elfogyott ez út, egy hatalmas szakadék meredezik előttünk. Széléről lepillentve láthatjuk, hogy ez aljából ott vigyorog rénk a jó öreg Greviceid bécsi és unokeoccsa, a 10 m/s gyorsulás. Forduljunk vissza tehát és menjünk vissza odáig, ahol ez ezüsttrúdet felvettük. Itt egy lyuk tátong a talaj első részén, amelyet most közlekedési célokra fogunk alkalmazni. Ha jól belegondolunk, a nálunk lévő ernyő nemcsak eső, hanem ejtőernyőként is funkcionálhat. Tegyük egy póbát vele, kaperltsuk kézbe (nem kell, ezt vettük fel utólagra, a kezünkben van). S lőn csoda, sértetlenul lelebegünk egy színttel lejjebb.

Itt azonnal a szemünkbe otlik egy furulya, amit megunkhoz is veszünk. Hősünk — úgy tűnik — beiratkozhatna a londoni (párizsi, pekingi, stb.) filharmonikusokhoz is, mert örült dallamokat csalogat elő belőle. Mire szolgálhat ez a zanaszerszám? Afrikában általában kigyót szokás vade búvóit, karcsunk hát mi is valami búvóitól? Továbbhaladva jobbra mag is találjuk karcsait célunkat: két kigyó takarag a földön. Ha a furulya van a kezünkben, vad dallamokat hallatva sértanulul érmehetünk közöttük, de ha nem a furulya az aktuális tárgy egyikük azonnal a nyakunkra tekeredik, mindektől egy étellel kevesebbél nézünk a jövő eseményai alá. Manjunk tovább jobbra, ahol a szoba végén egy piros lebbes vonja magára a figyelmünket — a falvétel eraig. A szoba közepén egy kút látható. A bátor felfedező lemarva az, hogy szeret mindig a dolgok mélyére lenni, nézünk be tehát mi is a kútba. Az "ugrás" gombot megnyomva egy kotlénal találjuk magunkat, amelyen lamászhathunk a kút fenekére.

Induljunk el balra, de vigyázzunk a körakésnál, ahol egy újabb kigyó nézeget kifelé. A következő szoba után egy újabb tárgy otlik a szemünkbe, amiről első letésre nem lehet megállapítani, hogy mi lenni, mindenesetre nem ért he megunkkel visszük (később esetleg kiderül, hogy rekétopisztoly). Haladjunk tovább balra és vagyuk fel a szoba végén a kis hordót, amelyben löpor van. Most már két löporos hordónk van. Ezután térünk vissza oda, ahol leereszkedtünk a kút lanakára és menjünk tovább jobbra. Már megint elfogyott az út! Valószínűleg lámát ez esernyővel kell leereszkednünk.

Vegyuk tehát kézbe és induljunk el. Hm, hat ez kellamélet: alafantcsapdába potyanunk és elvesztettük egy életünket. Talán magsem ez esernyőt kálat volne használni. Kufatgassunk egy kicsit a poggyászunkban, amíg a kezünkbe nem kerül a kezette. Ezan valószínűleg Simon and Garfunkel "Hid a zevaros víz felatt" című száma található, mert a kezette kicsiny "Csinald magad"-típusú hidepitő-falszaralasként uzamal. Bár zevaros víz nem élt rendelkezásunkra, azért így is kitűnően ellátja feledetét emikor elindulunk, hid epul előttünk. Miután biztonságosan étkeltünk, haladjunk tovább jobbra.

Egy kigyóveremhez ártunk. Kigyóügyekben illetékes tárgyunk a furulya, ha az van a kezünkben, felugorhatunk a verem felett kifeszített kotlára és átsétálhatunk rajta. Ha nem a furulya van nálunk, szépen belapottyanunk a verembe, ahonnan kijönni csak úgy lehet, ha egy derék kigyó barátságosan ránttekeredik és elvesztjük egy életünket. Haladjunk tovább jobbra. A következő szoba után egy ugrószőnyegat pillanthatunk meg, amira ráugorva felrepulunk egy szintet. Itt vegyuk fel a fűtatót és a tűt. A másik oldalon lstenke egy randkvul caúnye teremtményet ven szerencsánk látni, amint kufikus mozgásokat végez. Vegyuk a kezbe a furulyát és ugorjunk át hozzá, úgy, hogy ne értünk hozzá (különben alvás egy életünk). A furulya úgy letszik namcsak a kigyókra van nevaló hatással, mert az első ráglótkból egy kotlál amekkadik fel hozzánk. Ugorjunk rá és eraszkdjunk le rajta. Menjunk vissza addig a halyszínig, ahol leereszkedtünk a kútba és a kotlénal mésszunk vissza a napvilágra.

Miután kikermeregtünk a kútból indulunk al jobbra, addig míg egy meredek szikletet al nem zárja a tovebbjutás lehetőségét. A sziklafal aljában egy koraszárú Montgoffier V1.0 márkájú, láglutazás céljára szolgáló aszköz látható, amit a metyő néphegyomány légshajó néven szokott amilegetni. A légshajó agyenlőre még nem uzamképes, viszont a slusszkulcsként is uzamaló fűtató segítségével mozgásra bírhetjük és már szárnyalhatunk is felfelé. Nyomjuk a "jobbra" gombot folyamatosan, hogy felfelé a hagyatató felatt álljunk meg. Miután a fűtatót visszaraktuk a poggyászba, a légshajó leereszkedik a földre és mi alindulhatunk jobbra. A következő halyszínen két korong hever a földön. A két korong tulajdonképpen sugárvádó falszaralás, nalkuluk esetleg alhaláloznék később a laboratónium sugérfaltózott területén. Bár teharhordó negereink váltére lesean olyan terhek nehezadnek, mint az apanheid-randszarakban, vegyuk fel eézt ezeket is. Az út — eddigi jó szokása szarint — megint elfogyod, egy azakadek szélén állunk. Vegyuk kezünkbe az asernyőt és araszkdjunk la.

Oda érkazunk, ahol a fűtatót és a tűt felvettük. Itt azonban már nincs több dolgunk, araszkdjunk tovább felfelé. Továbbhaladva újabb akadémia utunkat, egy piranhétkől nyuzsagó medence, a két oldalán egy-egy kigyófászsakkal. A panon viszont ott áll egy kisabb mozsárágyú, ami lehetőséget nyújt arra, hogy az utat úgy folytassuk, mint azt Munchausen báró tatja agykoron. Az ágyú előtt egy dinamittal töltött hordo áll, amit az utazás alatt falvaszunk. Az ágyúhoz mellékelte használatu utasításban az áll, hogy "... vegyuk kézbe a robbanóanyaggal töltött hordót, majd uljunk bale ". Robbanóanyagoe hordónk három is van: egy kis méretű löporos, egy nagy méretű löporos és az lmant falvatt közapos dinamitos. A kis löporos illatva a közapos dinamitos hordó használatu nam az ideális eredményt hozze (az előbbi a medencába, az utóbbi pedig a azamben lévő hegyoldelbe ló bale minket), azért a nagy löporos hordót kell használnunk. Ez pontosan a szamkotti párkányig rept el minket. Itt vagyuk kézbe az asernyőt és ugorjunk bale az alóttunk tátongó lyukba.

lámát egy barlangban találhatjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol lámát egy hordóba botlunk. Ebben azonban már nam robbanóanyag van, hanem jóféle muncheni sórocaka. Termászatasan ne hagyjuk itt kellődni, vagyuk magunkhoz (több nincs?!). Sétáljunk vissza az előbbi szobába, majd onnan tovább bele. A tudományok szantélyába érkazunk, ahol közepén az oltár látható. Ennek a szétverésével kell megszerezünk egy kápletet, amelyre később nagy szukségunk lesz. A szétveréshaz szolgáló aszköz attól függ, hogy melyik felfedezőzt állasztottuk.

Fontaque-Smith: Kiváló angol barátunknak a kút mellett falvett krikettlabdára van szuksége.

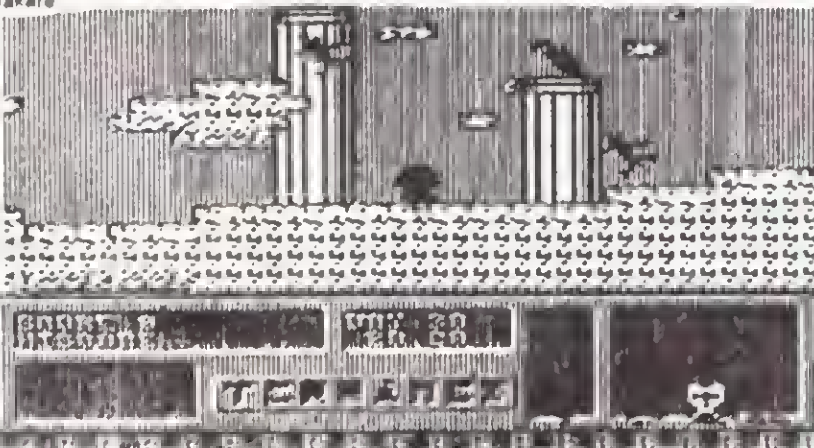
Big John Caine: az ászak-amerikai trapper a tüvel hajtja végre a faladatot.

Herr Krusche: a bajorok kedvenc itálának hordójára van szuksége, amit ez imént vettünk fel.

Wu Pong: a rekétopisztolytöllet rombolje szát az oltárt.

Henry Besenoup: Párizs nevas szulotta az agykarakú bicikli segitségere szorul.

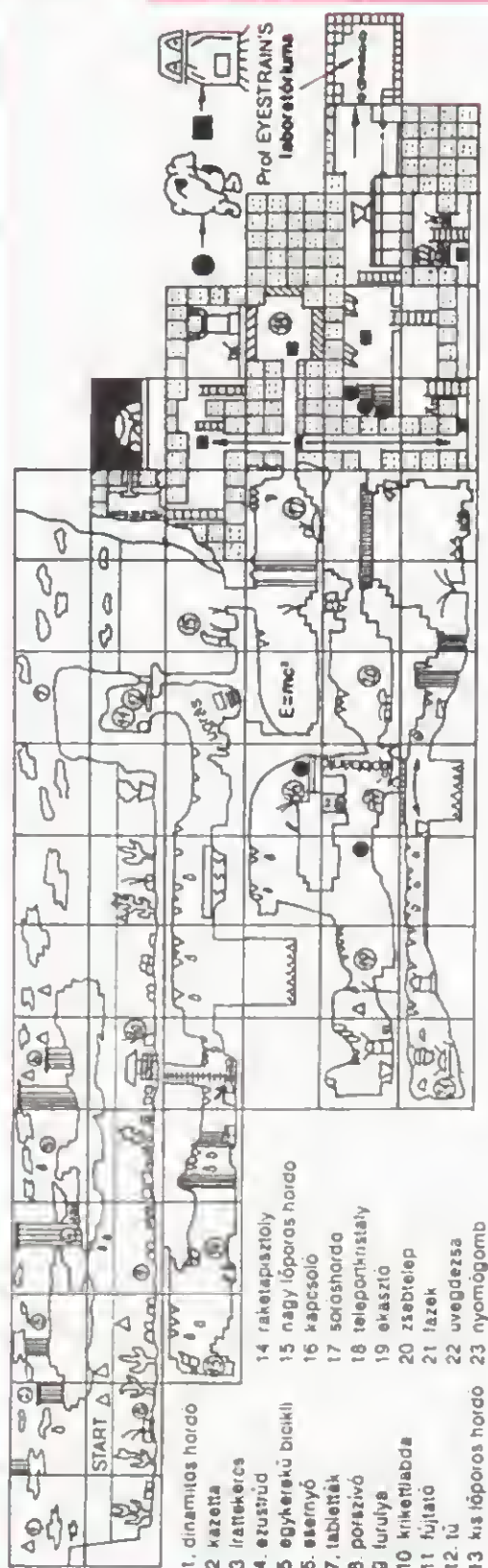
Miután a kezünkben van a magfelető tárgy, sétáljunk a szoba végére és hősünk már szát is rombolta a célpontot. A magasból a nyakunkba hullik Einstein (pardon — Eyestrain) apánk kiváló felfedezése: $E=mc^2$. Induljunk al jobbra, míg ba nam érnünk a laboratórumba. Itt egy ltn látható, amit egyenlőre még nem vaszunk használatba, hanem tovebb haladjunk jobbra. A következő szobában sütytalanság uralkodik, lóda-oda rapkadunk a lóvágóban. Korulbelül a szoba közepén egy kristály található, amit magunkhoz kell vennünk, majd mag kell kísérelnünk a szoba alhegyását (az kissé nehézkes, mert mindig visszapotyanunk a falról). Miután sikerült kivergődnünk, álljunk rá a liftra és menjünk le egy amaleatú vele.



Pulse Warrior

C64

Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 9316,240, végül pedig SYS 2051 és már is végtelen étellel játszhatjuk tovább a játékot.



Induljunk al balra (csak erre lehet). Itt egy függőhídet találunk, amelyet námi magviszettek a történelmi viharai: klassz romos állapotban van. Ezen csak úgy tudunk biztonságosan átkelni, ha végig ugrálunk (ha csak simén sátlunk egy idő után lapotygunk a málybe). Továbbhaladva balra nem sokára megtaláljuk a zsebtalapat. A következő szoba alajén egy ugrószőnyegat léthatunk, amelyre ráugorve talrapulhatunk a következő szintre. Itt egy mikrofonhoz hasonló tárgyat vaszunk a következő szoba, amiről idővel kiderül hogy nem mikrofon, hanem egy kapcsoló latort vége. Induljunk tovább balra.

A szoba végén átfogy az út, ismét az asernyő használata van szukság, amellyel lavitorlázunk az alattunk lévő szintre. Manjünk tovább balra, ahol magunkhoz vahaljuk a ruhafogast. A következő szobában egy talapontító barandazás áll. Mellette található egy asztal, amelyre la kell tennünk a talapontiót működésre bíró kntályt. Ha azután baleugrunk a szarkazetba, atkerulunk egy másik helyszínre. Manjünk át a balra lévő szobába, ahol egy fazak várja, hogy bintokba vagyuk. Miután az magtoránt, forduljunk vissza és manjünk át a talapontiót jobbra asó szobába. A szoba végén e lavagóban egy korong létható, ami egy kapcsoló foglatata. Vegyük kézbe a kapcsolót és ugorjunk fel hozzá. A kapcsoló visszahelyezésével bekapcsoluk, a következő szobában található helyi érdakú légvasutat. Ez a hangzatos magnevezés egy kosarat takar, ami a szakadák két széle között koztadik ingajáraton. Álljunk a szakadák peramara és várakozzunk.

Miután átkeltünk haladjunk tovább jobbra, addig amíg találunk egy korongot, ami nem más, mint egy nyomógomb. Miután azt is magunkhoz vattuk térjunk vissza a talapont szobájéba (útközben ét kelt kapcsolunk a légvasút innansó oldtén lévő kapcsolóját is, hogy vissza tudjunk manni). A teleporthoz árva használjuk ki a szolgáltatását. Ismét visszakerulunk a laboratórium balsejébe. Manjünk ét e balra lévő szobában található létfaz. Ezzel manjünk le a legalsó szintre. Az emeleten a sarokban egy üllő létható. A robot kikerülésével manjünk oda és karassuk aló a poggyszunkból az asztrudat. Hőseünk buzgón munkéhez lát és néhány másodpercnyi kalapálgatas után egy csodaszép ezustkerasztal ajándákozza meg magát.

Másszunk la e létrén és ballagjunk al a folyosó jobb oldeli vagán lévő szobába, ahol az emelet sarkában egy uvegdezza létható. Miután felvettük, manjünk vissza az üllőhöz és miután a létrén felmászunk, induljunk al jobbra. Egy újabb létra biztat oennunkat újabb felmászásra, na is késakadjunk. Forduljunk jobbra és a következő szobában belebotlunk a professzor inasába, Sam Oldókba, aki rút eztkokat szór rénk. He kozalitanánk hozzá, e kettőnk közötti részán lévő őt álló barandazás átfogyszatná egy életunkat. Vegyük tehát aló az imént kovacsolt asztkerasztunket, emivel e csúnya inast allasszthatjuk magunktól és biztonságban továbbhaladhatunk. A következő szobában újabb akadály állja utunkat, egy árok, amelyben lezersüger csapkod. Ide sem tenécsos balepottyan! Az skadely lekudésához most nem a kazattát, hanem az agyaniatunket (E = mc2) kell kézoé vennünk, ami csinos kis hidat épít alótunk.

A következő szobában alertünk utunk végceljához. Ez a professzor dolgozószobája, ahol a kíváló elma éppen idegesen szeledgal ide-oda, mert eifelajette, hogy ordógi gépezaténak alksztáséhez milyen alksztászra van még szuksége. Ha valam ez aszába jut, telcsillano szammal magál és a faja felatt megjelenik a kívánt tárgy képa. Nyankor azt aló kell adzunk a poggyszunkból és odavinni neki. A következő tárgyakat kell neki sorban odaadnunk, képlat, ruhafogas, zsebtelep, fazek, nyomógomb uvegdezza.

Ezzel teljesítettük a kuldetasunket a professzor al tudja készíteni az ordógi gépezatát. Ez nem más, mint egy hatalmas flipperutó, amely egyetlen csapásával többébbesszolja a szöguldó aszteroidat egy másik galaxis felé.

Kommentár talán nem szukságas ez iméntiekhez – azonkívül, hogy Amiga-varzióról nincs tudomásunk (bár az is lehet, hogy tudatlanok vagyunk...).

Saboteur

C64

Ahhoz hogy 255 életünk legyen, tegyük a következőt: RESET majd POKE 56325,255, ezután pedig SYS 30735 az újraindításhoz.

JOURNEY • Infocom

Az Infocom már jó ideje a hegyoményos kalandjátékok piacának egyik reprezentánsának számít, bár túl sok meikekedő alkotás még nem negyven fűzőött a nevükhöz. Az év elején megjelent JOURNEY című programjuk úgy tűnik talán meghozza a rég várt sikert számukra. A játék kivitelezése némileg eltér a hegyoményos adventurajátékoknál megszokottól – gyakorlatilag inkább a könyvben megjelenő, ún. "fepozitív"-kalandjátékokhoz hasonlítható. A kerettörténet mag lehetőségei szokványos:

Szenmegolyan országban már 5 éve gonosz varázslat uralkodik a folyók és patakok, járványok pusztítanak, stb. (további szörnyűségek a **BACKGROUND** opció választása után tanulmányozhatók). Mindennek gazsága okozója maga a Gonosz. Egy kis csapat ember már elindult **Lavos** feluccsából, hogy megkeresse **Astrix**-et a hatalmas varázslót, a **Fekete Nap Hegyének Mágusát**. Sajnos erről a csapatról a továbbiakban nem érkezett hír – ki tudja, hová tűntek? A felülről egy újabb csapat kel útra a mágus megkeresésére, amelynek egyik tagja becses személyünk (Te, a tolvaj). A csapat további tagjai: **Praxis**, az amatőr varázsló, **Bergon**, az ács és **Esher**, a doktor. A csapat egyes tagjait a játék folyamán egyenként három újabb személlyel (egy törpével, egy kalózzal és egy kereskedővel) cserélhetjük fel. Ez utóbbival mindjárt a játék elején találkozunk.

A történet elbeszélése végig **Te** (vagyis a játékos) szemszögéből történik, ezek egyes szám első személyben. A játék első részében a csapattal **Astrix** megtalálása, aki a tudomásunkra hozza, hogy az igen-igen gonosz **Gonoszt** miféle úton-módon tudjuk legyőzni. Természetesen még eddig is számos kalandon fogunk keresztelkedni:

- rebőlők leselkednek ránk az úton (**Ménar** képtelensége nélkül a csapadékba esünk),
- megtaláljuk az előttünk elindult csapat néhány tagját – meglehetősen romos állapotban (már csak a tametés feledete van ránk). Egyébként később egy kissé örült hegyremete is az utunkon akad, akikben **Praxis** felismeri az előző expedíció egyetlen életben maradt tagját.

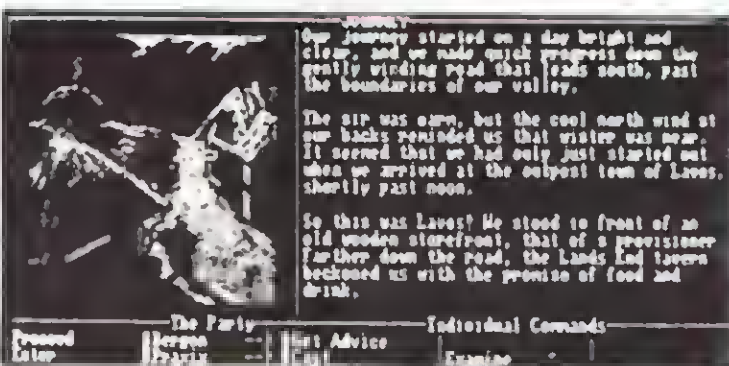
- egy hatalmas vihar közeledik felénk (ez kellemetlen, mert elázik az **Astrix**-hez vezető utat tartalmazó térképünk, amelyért számos – konvertibilis – aranyat fizettünk ki a helybéli kocsmában);

- a csapat hátul kullogó tagját elrebolják a vízimánók (... vagy valami hasonló képzdődmányek),

- utunkat állja egy sebes sodrosú folyó, amely sejtis egy meglehetősen meredek zuhataga vízi csónakunkat, stb.

Astrix megtalálása után kezdődik a kuldetés második része, ő ugyanis közli velünk, hogy a fent említett igen-igen gonosz **Gonoszt** egyetlen dolog segítségével lehetjük meg, mégpedig az **Egyetlen Kővel** (**ONE STONE**). Ennek megszerzéséhez először meg kell találnunk a **Négy Kővet** (ki hinni 4 db-ból áll), ezután a **Két Kővet** (az kettőből) és csak ez után jön az **Egyetlen Kő** megszerzése. Ha mindezzel megvolnánk, már csak a **Gonoszt** kell legyőznünk.

A **JOURNEY** már megint egy olyan játék, amit nem kimondottan ajánlhatunk **XENON** II-rejongók figyelmébe, viszont a szokatlan kivitelezésű adventure-játékok kedvelőinek kellemes csamege lehet.

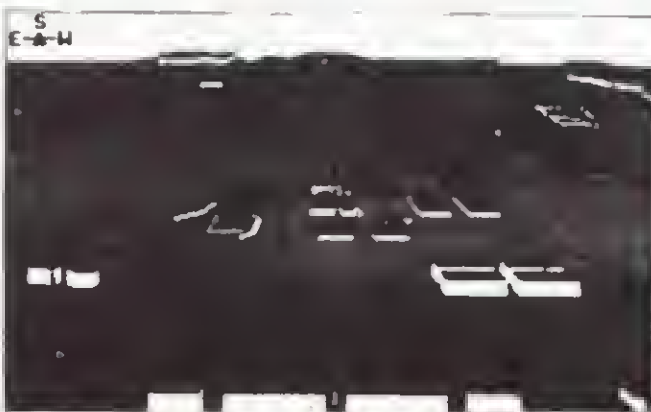


WATERLOO • PSS

A PSS cég mérkajezése már eddig is vádjegynek szentített a 8 bites gépekre megjelent stratégiai játékok között. Ugyan még lamertebb programjaival (**TOBRUK**, **BISMARCK**, **BATTLE OF BRITAIN**) sem ért el ekkora sikereket, mint egyetlen komolyabb vetélytárs, a **CCS** (**VULCAN**, **ARNHEM**, **DESERT RATS**, stb). Viszont az állandó jelenléte a játékalagória piacán megalapozta a hírnevét. Drommel udvozolhatjuk a torekvést, hogy manapság már 16 bites gépekre is fejlesztenek a nyáron jelent meg a **WATERLOO** c. programjuk, amely igezően orvondates eseménynek számíthat a stratégiai játékok kevelői között. A nev satén elarulhatja, hogy a játék ezt az utközetet dolgozza fel, amelyben az összefogott európai nagyhatalmak 1815-ben oontó győzelmet errtek Napóleón seregei felett.

A játék kivitelezése roppant érdekes, ugyanis teljes mértékben eltér a hegyoményos (egy térképen, két dimenzióban játszóó) módszertől: a csatamezőt ugyanis teljesen 3D megvalósításban, perspektívikusan szemléltethetjük. A nazópontokat a negy világtáj szentht változathatjuk. Ez a 3D megjelenítésű módszer nagyon látványos – leginkább a **Rainbird** cég **U.M.S** (**ULTIMATE MILITARY SIMULATOR**) programjában alkalmazott módszerhez hasonlítható. A másik szokatlan dolog a játékban a csapatok irányításának menete, ez ugyanis begépelt, angol nyelvű parancs(sorozat)okkal lehetséges. A parancsokanak 7 alapvető formája létezik, amelyekkel harcbe küldhetjük az egységet, utánpótlást szállíthatunk, jelentést kérhetünk az egység állapotáról, újrászervezhetjük az egységet vagy az áletale követandó stratégiát határozhatjuk meg. Tűzérseget is használhatunk, amellyel igazán csak a fél mértoldes távolságon belül lévő egységeknek okozhatunk komoly vaszteségeket. A távolabb lévő elakultaknak parancsokakivel hívívók útján tudunk énnikezni (parancsokat kuldénijelentést kenni).

Bár a játék kezelése a stratégiai játékoknál megszokott formánál jóval bonyolultabb, ennek elsajátításában sokat segít a program a bejelentkezés után. Ugyan a harctéren mozgó csapatok mozgása hincs animálva, mégis a 3D megvalósítás nagyon élvezetessé teszi a játékot. Szívesen tátnánk a PSS-től újabb, hasonló játékokat a jövőben is.



Vigilante

A **HIGH SCORE** táblába írjuk be **GREEN CRYSTAL**. Egy új játék indítása után az **F1**-gyel növelhetjük, míg **F8**-cal csökkenthetjük életünk számát.

Amiga

A Sierra on Lina C-64-en nyitotta meg '85-ben a játéktárgyfejlesztést a QUEST FOR TIRES nevű valószínűleg ismerősön csáng jónéhány (volt) 64-tulajdonosnak. Ez a játék azonosan keves volt: ahhoz, hogy gazdaságilag is megalepozza a cég jövőjét – már akkor is meglehetősen telített – piacon, tehát a cég vezetői úgy döntöttek, hogy átveznek a 16-bitos gépeken futó programok fejlesztésére. A malmukra hajtotta a vizet az is, hogy időközben megjelent az Amiga, amely minden bizonnyal az egyik legkiválóbb (játék)mikroprocesszor (abban minden csontot faragott a konkurencia – többször is), hanem a megújuló és egyre nagyobb tét hódító arcade/adventure játékok között. Nem tettek rossz ióra. Különösen azért nem, mert nem egy játékprogramot fejlesztettek, hanem sokkal praktikusabb megoldást választottak: készítették egy játékszerkesztőt. Ebben csak az egyes modulokat kellett cserélniük, ami lehetővé tette számukra, hogy rövid idő alatt elképzelhetetlen mennyiségű – "QUEST" megjelöléssel fémjelzett – játékot zúdítsanak a piacra (illetve von egy kakukktörő is közöttük, ami nem valamilyen QUEST a GOLD RUSH). Mivel egy játékszerkesztő meglehetősen szűk kereteket nyújt az a játéktípus meglehetősen egy képtelére készült, de azt a készítő elítélésen alig jól allensúlyozzák a nagy tomagú szöveggel és arcadei szövegképi humorokkal. Sajnos – mivel a játékok kivételével nem a grafika volt a hangsúly – az említett játékokat csak azok élvezhetik igazán, akik elég jártasak az angol nyelvben.



A POLICE QUEST: hullá a kocsiában

A Sierra-játékok használata a hagyományos arcade/adventure módszerrel zajlik: a főhőst a joystick-kel mozgathatjuk a játéktáron, a különböző parancsokat pedig a billentyűzatról kell begépelnünk a szokásos adventure (csontkötött angol) nyelven, azaz iga + tárgy formában. A szerkesztő szövegábratárolója is megér egy misét: az egyes programok által "megadott" szavak választéka folyamatosan bővül, nemritkán 10-12 000 szó és szókepcselés is lehet. Telán mondanunk sem kell, hogy a szövegábratároló szavai bonyolult módon tokenizálva vannak, tehát csak a próbelőkeztetést tudjuk javesolni a szokásos magismerésre. A szabályok valószínűleg már mindenki számára ismertek: a különböző összegyűjtött tárgyakat a megfelelő helyre (emberhez) kell vinnünk és ott felhasználunk. Illetve az egyes konfliktushelyzetekben a megfelelő módon (egy-egy utalások segítenek ebben) kell viselkednünk.

A sorozatot a KING'S QUEST nyitotta meg. Ennek a története a korai középkorban játszódik, a bonyodalmak az ordogi Mannannan varázsló gonoszságából indulnak ki. A kulisszák – akár a többi középkorban játszódó játéknál – a szokásosak: varázslatokat tanulhatunk és kutyaszétharagunk, nagy harcossá válhatunk, sőt a rabságban vagy varázslat (asztal mindkettő) alatt szenvedő szép szőke szűzleány sem maraghat el. A KING'S QUEST-ből eddig összesen négy epizód jelent meg (Amigán csak a 3. és 4. részt ismerjük), amelyek mind az alaptörténet verziói. Egyébként – megítélésünk szerint – ennek a sorozatnak a tagjai a legnehézbbek a teljesítés céljából.

Az igazi kasszasiker valószínűleg a LEISURE SUIT LARRY hozta meg a cégnek: ebben egy magányos fiatalember alakítunk, aki egy amerikai kisvárosban bolyongva keresi a láta párját. Az útjába akadó számos holgy (prostituáltak, házasságszedők, stb.) közül természetesen csak egy alkalmas a feladatra – a legutolsó. Mivel a program néhány direkt utalást is tartalmaz bizonyos – holgyekkel végződő – dolgokra, egy kis kellematlanság is van a program elindításakor: 4 kérdésre kell a helyes választ megadnunk, különben a játék úgy dönt, hogy még fiatalok vagyunk, ehhez a dologhoz idén nyáron jelent meg a program mesés része, amely most a tengerparton játszódik. Természetesen itt is szívunk holgyet kell kiválasztanunk a nőhagyak közül.

A SPACE QUEST-sorozat alaptémája nem jóindulattal science fiction-nek is nevezhető, bár ezekben sokkal inkább a humoron van a hangsúly, mint a fantázián. Minohárom rész tulajdonképpen világsikerű filmek paródiája, tala van a Csillagok háborúja, a Majmok bolygója és a Star Trek-sorozatokról való utalásokkal. A csalekmény a világegyetemet lenyegető idegen lánnyak, a xenonok elleni harc körül bonyolódik. Az első részben nem hanyattatás után a xenonok központi bázisába kell behatolnunk, amelyet a csillaggenerátor hatástalanításával meg kell semmisítenünk. A második részben (VOHAUL'S REVENGE) a xenonok visszatérnek és a küzdelem folytatódik. A nyár végén jelent meg a sorozat harmadik része, ami az előző kettőhöz hasonló marhaság, viszont azzal kapcsolatban érdekes felfedezést tehet az, aki egyáltalán hajlandó betölteni a játékszerkesztőjükről valószínűleg egy "advanced" címkét regesztnünk, mert nagy mértékben tokeletesítették benne a grafikai modult. Monojuk már éppen ideje volt – most már tényleg úgy néz ki a játék, mint ami Amigára készült, nem pedig egy silány IBM PC-konverzió.

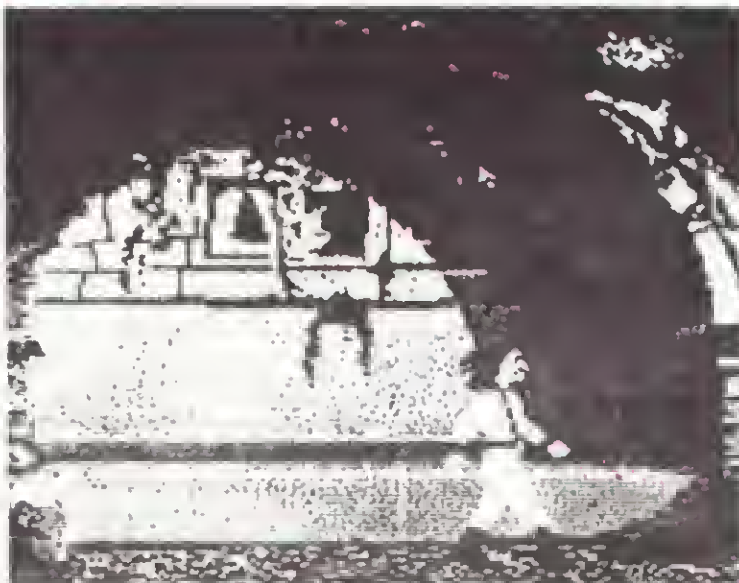
✓ POLICE QUEST: egy másik hullá a parkban



A POLICE QUEST-sorozatban a krimik kedvelői lelhetik szőrekozasukat: egy egyszerű amerikai utcai zseru szerepébe élhatjuk be a megunket. Persze itt sem vérfragyasztó horrorra kell számítanunk – a hangulat sokkal inkább a magyar tv által is játszott "Nagyon különleges ügyosztály"-sorozat filmjeihez hasonlítható. Lytton városa a bűnözés malagőgye: az utcákon részeg sofőrök és a közlekedés szabályait semmibeavató holgyek száguldoznak, virágzik a kábítószarkereskedelem, sőt a gyilkosság is nathköznap eseménynek számít. A játékos egy fiatal rendőr, Sonny Bonda szerepét alakítja, aki nemrég került a rendőrség sorába és minoen vágja, hogy előbb az utcai járőrozásban, majd a kábítószerosztályon is babizonyítsa rétarmentságát. Talán elképzelhető, hogy abból mi fog kisulni. Hírünk szerint nemrég megjelent a sorozat 3. része is, ami meglehetősen megalpó számunkra, ugyanis a 2. rész azióalg mag nem hallottunk.

Egyelőre ennyit a Sierra-játékokról. A tokos-makoa rovatban námi segítséget adunk a SPACE QUEST-hez és a LARRY 1. részéhez, de az se lapjan mag sankit, ha a CoV jövőben megalpó valamelyik számában laírásokat is közlünk a fentebb említett szörnyűségekről.

A CoV 1. számában közölt ismertetőben már ijesztgettük Olvasóinkat azzal, hogy a KRISTAL-ról egy teljes leírást is meg fogunk jelentetni. Ez a felamelő (lesújtó) pillanat most érkezett el — mondanai nincs korácsony KRISTAL nélkül. A játék 4 lamaszt foglal el, szóval csak ez igazán multimilliomosok engaothetik meg, hogy huzemosebb ideoig ne formézzak le. A kerettörténetet és az előzményeket ez 1. lemezen lévő "mozi"-ban nézhetjük illetve tudhatjuk meg — ez utóbbit csak akkor ne halles után is tokéletesen fordítunk angolból. A Fissionchip (ők követik el a KRISTAL-t) progromozói ugyanis a teljes első lemezt digitizált szöveggel és úrbélti képekkel pekol-tak tele. Nakunk sejnös meg nincs birtokunkban felsőfo-kú angol nyelvviszage, tehát nem próbélkozzunk a szöveg fordításával. A oevazető műsorszámot egyébként a tűz gomb megnyomésával atugorhatjuk — a játék karl a 2. lemezt.



Itt eljünk meg egy szóra. ekiknek a QUARTEX-féle torás van birtokában, azok meg egy külön kalano/jeteket is játszhatnak a játék közben. Ez a torás ugyanis — eny-hen szóva — nem teljesen tokéletesen sikerült. aenki se lépóóján meg azon, he a képernyőn látható sprite-ok egy kicsit összekeverednek, ezeez nem azt a figurat lát-juk, emínak ott kéne lennie. hanem mondjuk egy másik sprite valamelyik animációs tézise villog a helyen. A ma-sik kállematlanség ekkor történik, he elbellegünk egy másik helyszínrre. a lemeztől esetleg nem ez a helyszin töltődik, emelyiknek kána vegy a program meg sem ismeri azt a lemezt. amit kért. A harmaolx (és a leglőbb) bosszentő motívum a program egy idő után fogje megát — és kifagy. Ez utóool miatt nem art gyakran kimentagatni a játéklállést.

Bejelentkezés után egy szép kis perkbén teleljuk megunkat és főhősünk rövid monológját olvashetjük. Mi történt a múlt éjszake? A fejed úgy zúg, mint egy lézerkalapács Kraan bányában. Hogy kerültél erre a gyönyörű helyre, egy millió lényévre lakhelyedtől, Zapminolától. Mi történik? ...

Míg berátunk mindezeket előedja, addig szemügyre is vehetjük a kapernyőt. A felső részen látható mega a játéktér, az alsó résznek három funkciója van:

- Itt látható az információmező. Eoban ven feltüntetve a nálunk lévő pénz (SKRINKLES), a fizikai erőnk negysége (STRENGTH) és a pszichikumunk (PSYCHIC). A pénzt lejmölással, az erőt a különböző etelkent és erősítőkant szolgáló tárgyak elfogyasztásével vagy ez ellenfelek legyőzésével, míg a pszichikumot jőtekony célú edakozással és a psychosorber felvételével növelhetjük.
- Itt jelenik meg a nálunk lévő tárgyak listája. Ezekből mindig csak hetet láthatunk egyszerre a képernyőn, ez aktuális minoig a bal olda-lon lévő tárgy. A tárgyak azáma nincs korlátozva. A bal oldalon lévő alakulónított ebleknek fontos funkciója van: he valamilyen tárgyat találtunk, ekkor ebben ez eblekben villogva megjelenik a tárgy képe. A tárgyak elhelyezésével kapcsolatban megjegyeznénk, hogy egy reszuk nem fix pozícióon ven, hanem mindig máshol. Ezeket lehet egy kicsit kerausgeini.
- Ha valeki ezől hozzánk, az F1 megnyomása után megjelenik itt az input-sor. Az irányítás hagyományos arcade-adventure módszerrel történik, azaz a figurát a joystick-kal mozgethetjük és az input soroe begépelt szövegekkel tudunk kommunikálni ez utunkba ekedő lényakkal. Megjegyezendő, hogy a játék szövegélmázója nem a szokésos ige + tárgy szerkezetű paráncsokat vár, hanem ez angol helyesírás szabályainak magtelelő mondatokat (pl. COULD YOU HELP ME), amit annak ekerünk mondani, akivel éppen beszélgetünk. Információszerzéshez célszerű mindenkinek almondani ez elábbi szövegeket: XI vagy/Mi vagy/Mi csinálsz/Mi van nálad/Segite nekem/Adj pénzt. Írásjeleket nem kell használni.

A funkcióbillentyűkön további parancsok lettek elhelyezve:

'F1': információmező és a tárgyak listája között kapcsol át. He valamelyik előlöny megszólít bennünket, és ekkor nyomjuk meg, magje-lenik a képernyő alján az input sor, azeez a játék átáll szöveg modba. Innen ez 'Esc' billentyűvel tudunk kilépni vagy he elkooszonunk ez illetőtől (BYE, SEE YOU, SEE YA, stb.).

'F2': valamilyen tárgyat felvanni. Csak akkor használható, he a tárgy képe a bal első sorokban lévő eblekben villog.

'F3': visszatérés az űrhejőbe, kivéve ha Maltocan vagy Zapminolan vagyunk.

'F5': leírás az aktuális tárgyról. Nem árt használni, he valamí új dolgot vászunk tel.

'F6, F7': vélesztés a tárgyaink között.

'F8': harc, valekit megtámadni. Fegyvertelen embert nem lehet. Ezután verlagyesztő animált kardparoei következnek: he ez ellentéltől vereséget szenvedünk, viesszekerülünk az űrhejőnkba (kivéve Maltoca és Zapminola). Ha győzünk, folytethetjük ez utunkat és novak-ezik az erőnk 2 ponttal. Ugyenilyen hercre kerül sor a bolygokon való tesszéléskor ez örrel, illetve ezokkal a kelőzokkal, ekik utunk koz-ban beéünk kotnek.

'F10': használni az aktuális tárgyat.

További két billentyű szolgál a játéklállés mentására és töltésére: a numerikus billentyűzetről a '2' és a '8'.

No, ne is húzzuk tovább az időt, vagjunk bala a megoldés ismertetéséoa. Az alábbiakoen egy játék manetét fogjuk leírni, ez egyes sze-mélyekkel folytatott pároseszedak mondatának fordítását kiemelten jelöljük. He egy tárgyat felöltünk, ekkor a tárgy leírásában szereplő angol szöveg fordítását is megadjuk. Hangsúlyozzuk, hogy az csak egy egyedi játék — he valeki alkazd játszanai a programmal, ekkor abszolút nem biztos, hogy a személyek hasonló sorrenoben bukkannek fel, a tárgyek ugyenezokon a helyeken lesznek, etb.

Exolon

A HIGH SCORE táblába írjuk be AD ASTRA és orokéletünk lesz.

Ace II.

A HIGH SCORE táblába írjuk be DUSTY BUG, és senkire se lehetünk.

Amiga

C64

Induljunk el a starthelytől jobbra. Néhány lépés után egy roppent érdekes természeti kápzódeménybe botlunk bele, egy rózsás nő szája alakú növénybe. Meglehetősen ledár életű dolog lehet, mert **Helló, drágáim!** felkiáltással köszönt bennünket. **Hát te ki vagy? (WHO ARE YOU)** – érdeklődünk nála. Bemutatkozik, közli, hogy ő **Ludouellpia**. Ez ideig gyönyörűen hangzik, de azért folytassuk a kárdezősködést: **Mi vagy?** – Egy csodálatos növény, nemde? De, valóban az... és **Mit csinál?** – Természetesen virágzom... Jó akkor most már valami konkrétumról is beszélhetnénk: **Mi van nálad?** – **Hmmmmmm**. Szóval nincs nálad semmi. Na jó, ekkor csak virágozzál tovább. Haladjunk tovább jobbra.

Egy városfalhoz értünk. Nézzunk körbe, mert itt szokott lanni néha egy tárgy (a kepuval szamben, a zöldővezet szélén). Menjünk be a városba. Gyenünk, hogy **Meltoca** bolygó egyabként zért almaosztályként uzemal, mert azok e személyek, akikbe a városban balt botlunk, még válatlanul sem nevazhatók normálisnak. A személyekkel kapcsolatban magyagyzendő, hogy általában változtatják a helyüket, tehát valószínűleg nem abban a sorrendben találkozunk velük, mint ahogy azt mi tártuk. Egyes személyeket például mag kell karasunk – az akár egy negyed óres sétálásba is beletelhet.



Nézzuk a diszpéldányokat

Larn Drapp ruhás figura, csipőre tett kézzel

Mit csinál? – Nem mondom meg... az én dolgom

Mi van nálad? – Túl bonyolult lenne azt elmagyarázni

Hol élsz? – Itt élek Novalában, a Meltoca bolygón

Segíts rajtam! – Segíts magadon!

Hát attól nem lettünk okosabbak

Sereena: zoldsegáruslány a piectáran

Mit csinál? – Itt árulok a téren

Mi van nálad? – Frandana és Froodia

Froodia – Mennyit tudsz fizetni a Froodia-ért?

Ha kavés panzt akarunk fizetni, közli, hogy menjünk e fenébe neki is tobbá karut. 5 trallér altanában magkapjuk a Froodia-t. A leírás szerint a Froodia húsa, zoldseg és gyumolcs kavereke, ami nagyon izlatas, bár kinézetre egy agyagdarabra emlékeztet. Ha megasszuk (haaszáljuk ez "F10" megnyomásával), 5 ponttal novekszik az arókn.

A Frandana is 5 trallérba kerül. A leírás azt mondja róla, hogy ez egy hosszú, vékony, banán alakú gyumolcs. Olyan ez íze, mint a kacskasajtnek. Ha megasszuk, -5 arópont.

Ezután at is köszönhetünk a hölgytől, mert további arut mar nam kíván átadni nekünk.

Bendoon. Klebálva érkezik meg a helyszínre

Adakozzatok! Adakozzatok! Segítsetek a Neyon háború öreg veteránjának!

Mennyit? – Amennyit csak tudsz

Adjunk neki egyet – a pszichikumunk 5 ponttal novekedett, Bendoon pedig megköszöni e kedvességet.

Mivel ilyen udvarias volt, adjunk neki még egyet.

Nyúlj be a csészembe és vedd ki a jutalmadat

Egy fémgolyót kapunk tőle, ami kb. gyarmaki okol nagyságú és lángok látszanak rajta.

Keressuk meg a valamelyik baugróben elrajtelt jegyet. A leírás szerint az egy jegy, amire az van írva, hogy 3. Hargon Bank, Hargon úráltomás.

Ha ez sikerült, keresgéljunk tovább az erkédek előtt és hamarosan találunk egy kis műanyagdarabot, amely kb. akkora mint egy hitelkártya. Épphogy ki tudjuk olvasni a batüket rajta: **Redhead ... hercegnő ... Hargon**. A hétoldelén hiaroglifák vannak.

Továbbmenve ez erkédek alatt a következő kepernyőre – szinten ez erkédek előtt – egy régi tekercset találunk, amelyre Tin Tinn **Abulum** azóvag ven reírva. Folytassuk a kommunikációt az embarakkal.

Boris. Ő e komornyik

Gyűjtést szervezünk, hogy a hercegnőnek asküvői ajándékot vegyünk. Mennyivel akarsz hozzájárulni?

Mondjuk 1 trallérral

Megköszöni szépen és közli, hogy mindannyian mag akarják mutatni, mennyire szeretik őt.

Cyrl. Egy őrut, berna ruhában, kalebben és bottel

Az emberek, akik az üvegházakban laknak, nem tudhatják

Mit csinál? – Vitatom az alapbólcaességeket

Na vitelkozzunk őruttel, mert esetleg mások összeveteszenek vele. Míg csak egyetlen élőlényt kána megtalálunk.

Gloop. Egy kis marslakó, bukósisakben és kékesszurke ovarallban

A múlt éjszaka rosszul dokkoltál be az úrhajóddal, a Tücsökkel. Jó lesz sietnem a kikötőbe, mielőtt még elvontatnák.

Mit csinál? – Vizsgálódom és segítek neked, ha tudok. Tassék, az a béd!

Gloop ad egy maghivókartát, amely **Dandis Fraké** névre szól és az őli rajts, hogy **Narta** király úgy randálkezett, hogy jelenjunk meg a novalai kestélyban kihallgatásra **Nedrod** varázstőnéi. Fontos dolgokat kell megbeszálnunk vele!

Menjünk a palota bejáratához, amit két pécálos loveg őriz. Amikor megkérdezik, hogy miért jöttünk, mondjuk meg nekik, hogy maghivásra (**INVITATION**) érkezünk. Az őli közli, hogy menjünk be a bejáraton.

Arkanoid 2

Amiga

Amikor vége a játéknak, a címképarnyon gépeljük be **ROBOCOPPER** és visszakerülünk arra a pályára, ahol bevegztuk. Húha!

Nedrod A fogadótáramban megjelenik egy öreg szakállas bácsi, pizzsamában. Udvözi minket és a következőket mondja.

Nedrod vagyok, a Kétszoros, Narta király grúja. Sokkal többet tudok rólad, mint te magad. Tudom, hogy ugyanabban a drik-ben születél, mint a hercegnő és a szörnyű Finn Shadok. Az ősi jóslat valóra vált: eljött az idő, hogy megtaláld Konoe Kristályt! A csillagok állása azt mutatja, hogy az meg is fog történni. Most figyelj jól! Azt akarjuk, hogy menj el és kerázd meg Konoe Kristályt. Erő és a titkos erejéről senki sem fog neked beszélni. Mi, gruk, tudjuk, hogy Malvalla rejtette el. Biztosan és ügyesen kell lenned, jó szívvel és alázatos lélekkel. Vigyázz! Sötét erők is munkálkodnak azon, hogy megszerezzék a Kristályt. Ha a Kristály Grimm sötét erőinek a kezébe kerül, a harmónia sosem fog helyreállni a mindenségben. Tudjuk, hogy az ördögi Lotarr egy kalóztörtélt küldött ki a galaxisba, hogy a Kristályt kerassák. Óvakodj Lotarrtól! Tudjuk, hogy ő és Grimm erői is akarják venni a hatalmat a Kreema rendszer felett és meg akarják semmisíteni az Egyesült Űrséget. Valami kérdés?

Négyezer kardezzuk mag tőle, hogy tudna-e segíteni nekünk (COULD YOU HELP ME) és ő közli velünk, hogy az expedíciónk rendkívül titkos és részéről a jövőben mindent le fognak tagadni arról a beszélgetésről. Aztán folytatja.

Elérkezett az idő, hogy a király színe elé járj! Fogadd el azt a talizmánt, szükség lehet még rá. A jobb oldal ajtón keresztül menj! Siess, már vár!

A grú által adott talizmán, egy nyolcezog alakú talizmán, ami azutóból készült és két párnuzamos csont van belevesve.

Narta Király Egy tükrötlyosón átbattyogva, megjelenik öfelsege — akár egy kiérdemasült Tálapó. Közli velünk, hogy

Ez az első alkalom, hogy egy kalózt ezen a helyen köszöntenek. Tudom, hogy te azt hiszed, hogy képes vagy annak az ördögös kavicának, Konoe Kristályának a megtalálására. Ha megtalálsz a Kristályt, az asküvőig hátralévő idő alatt, akkor feleségül adom hozzád a leányomat. Ugyanabban az időben születél, mint a hercegnő és Shadok. Ezért lehetsz te a választottunk, ha elhozod a Kristályt. Tudod, senki sem akarja igazán, hogy összeházasodjanak, de ennek titokban kell maradnia. Itt van 25 trillér, amelyek hasznosak lehetnek számodra. Tehát kedves bajnokom, járj szerencsével! Távozz a hátsó ajtón és ne beszélj erről senkinek...

Ennyi. Menjünk ki a hátsó ajtón és...

Feydie Beydle Narta király lánya. Maltoca hercegnőja

Hm, kozmikus csapás — szerelem első látásra!

Kidd vagy te? Te gyönyörű csavargó... — Mondjuk neki, hogy ez titok (SECRET)

Igen, Nedrod mondta, hogy különleges okkal érkeztél, és mielőtt találkozunk, azonnal távozni is fogsz. Oh, a sors kiázámíthatatlan szeszélye.

Tudod, hogy mindketten reménytelen szerelemben estünk, mielőtt egymásba kapcsolódott a tekintetünk. Milyen kár, hogy már menned kell.

Tessék, vedd azt! A Hangok Gyűrűje. Azt mondják misztikus ereje van, de Nedrod sosem mondta hogyan működik. Hátba segít neked...

Goodbye.

A Feydie Beydle által adott eranygyűrű, a láirés szerint egy gyönyörű gyűrű, a kozapán gyémánttal. Kozalabbiról nézve, egy női arc látható a kovács lávó harangon. A későbbiakban is nagyon fontos szerepe lesz, de már most is használhatjuk. Ehhez az azukságes, hogy nálunk legyen a tekercs, amelyen a Tin Tinn Abulum felirat van. Ha a gyűrűt használjuk, megjelenik Malvalla, a gruk grúja, minden titkok tudója. Ő a gyálóra kiceiny Badacker-útmutatóként szolgál számunkra a nevek és helyek kavalikájában, de később még nagy szükségünk lesz rá. A továbbiakban — ha valamit nem értünk vagy nem tudjuk kiről/miről van szó — nyugodtan fordulhatunk hozzá magadja az információt az input sorba begámpait dologról. Az imént alhangzott nehény erdakas név — más is érdeklődhatunk nála.

Dancia Fraka azöltöttél? Megdörzsölted a gyűrűt és én itt vagyok. Malvalla vagyok, a gruk grúja. Minden dolgot ismerek és egy részét el is mondhatom neked.

Lotarr — Grimm ura, a legfelsőbb gonosz, a bajkeverés mestere. A szerelem az egyetlen fegyver ami megállíthatja. A Magno Űrbázison tartózkodik, amely egy űrpalota. Pillanatnyilag éppen Kreema rendszerben tartózkodik.

Shadok — Finn Shadok egy olyan élőlény, aki a sötét erőkkel játszik. Egyedül a szellem ereje az, amivel legyőzhető.

Konos — Igen én rejtettem el, sok éon-nal azelőtt.

No, a gyálóra annyi elég is lesz. Most már útra kelhatunk. Menjünk ez űrkikötőbe, a vásárteről nyílik az árkadok alatt. Ördögi kávédarélok és egyéb kutyuk havernek mindenfelé. Szálljunk be az űrhajónkba (elég vágigmenni a hidon)

A játék utazás réze a következők. A Kreema rendszer 10 bolygóból áll, amelyeket egy-egy égovi jel jelképez. A célpont kiválasztása a jel meghatározásával történik. Az űrhajó lényabessságra gyorsul, majd namsokára aléri a célkörtzetet. Minden bolygóra való leszállás előtt meg kell kuzdanunk, annak a bizonyos keltöttötténnek néhány agységével, amelyről Nedrod azt mondta, hogy Lotarr küldte ki őket a Kristály keresésére. Ezek mindanfela izeltlábú élőlények, amelyek a bolygó falól támadnak és hatalmas skulókat lónak ki ránk. Mindanakielőtt tehát a bolygó irányába kell élnünk a tejekeződásban segít a "műszaki" bal oldalon lévő lámpa, amely piroosan világít, ha kb. a bolygó falá repülünk és világít, ha a bolygó a látótarban van. A harc aszkóza két mozeárágyú. Ha sikerül lelövöldoznünk az összes témadási hullámot, leszállhatunk a bolygón. Ha túl sok találatot kapunk, nem halunk meg, viszont vissza kell térnünk arra a bolygóra, ahonnan alindultunk a cél felé.

Az alábbiakban sorban (ahogy a célpont kiválasztásánál a kurzor mozog az égovi jelek között) végigjárjuk az egyes bolygókat. Erre ugyan a játék teljesítéséhez nem lététlenül van szükség, mindenasatra nem árt, ha megismerkedünk az egyes tárgyak funkciójával. Kezdjük rogtan az első bolygóval.

ZAPMINOLA

A leszálláskor megtudhatjuk, hogy miért is hívják Dancia Fraka űrhajójét Tucsoknak. Zapminoia főhősünk szülőbolygója, és Maltoca-hoz hasonlóan egy város is található rajta (a többi bolygón csak a puszták van). Maltocához hasonló őrlutakkal találkozhatsz.

Strell Noto: Jókapu világít, kisse a sklektikus oltozekban. sárga zakó + klottgatye.

Dancia, öreg haver, hol voltál idáig?

Ki vagy? — Bemutatkozik és azt mondja, hogy szarlanta emlékezetkiasában szanvadunk.

Mervin már keres téged!

Ki az a Mervin? — Mervin a te öreg barátod, akivel mindig együtt kóricáltok. Micsoda agyzár! Mervin egy újabb csodálatos kutyút épített és azt akarja, hogy próbáld ki.

Tarháljuk meg egy kis pénzre az urat. Inkasszalunk 25 trillért, öreg barátunk kisegít minket a bajból.

Malagar Páncélt visel vagy valami levetett búvarruhá!

Hé kapitány! Oszd meg trilléridat egy öreg űrtengerásszal!

Adjunk neki egyet, novekszik a pszichikumunk.

Polly néni. egy idős holgy halbingben es rakuktel — agyábkent petukus

Helló, Dancia, örülök, hogy még mindig egy darabban látlak.

Ki vagy? — Polly néni, e patikából. Megcsináltam a rendelésedet.

Milyen rendelést? — Hát amit akkor kértél, mielőtt elmentél!

Mi van nálad? — Először fizess 20 trallért. Ronda lamer. Fizassunk

Ad egy adeg multipápat, az 5 tablattából áll, amelyből öt-szor ahetünk. Igaz, hogy tablattanként noveli az erőnket, viszont minden egyes fogyasztásánál csokkan a pszichikumunk 3 ponttal — tehát óvatosan fogyasztandó.

Mervin. Feltehető barátunk, Dózsa-mezően, szintén lila hajjal.

Mi van nálad? — Egy lehallgatógéskészülék. Magam készítettem. Csatlakoztasd a hajódnak a soros portára és azután bele tudsz hallgatni a kódolt rádióadásokba.

Miután Mervin-től megkaptuk a lehallgatógéskészüléket, az űrhajónkban a felső sorban láthatjuk ez alienfelek (Lotarr, Shadok, Redhead) agymásnak küldött rádióüzeneteit — érdekes dolgok juthatnak tudomásunkra.

Mielőtt továbbhaladnánk, ne felejtsük el őt is maglajmolni 25 traller arajeg

Ezután keressük meg a kulcsot valenol a városban (mi a tal tovében, e bejárati helyszínen találtuk meg). Ez egy aszult kulcsa, amira az ven révésve, hogy 23. azoba K.H.T. Egy kis fantáziával rajphetünk, hogy a rövidítés a KRING'S HEAD TAVERN, azaz a fogadó a Király fejéhez szokapcsolatot takarja. Ez a kocsmá a város főterén található, egy faj van a ház előlára festve. Menjünk be. A pultos eldöklődik, hogy gralge-t, fissionchip-et, vagy a szokasos agyjuice-t akarunk-e fogyasztani. A fissionchip (egy régi tofól átlatre emlékeztető kaja, de e hel ven összekaverve a sult krumplival) 6 traller, a gralge (egy datas mignondrabb) pedig 3 — ez agyjuice-t inkább hagyjuk mag mának, mert elfogyasztása után a program összekaverl az irányításokat.

Menjünk át a kocsmán és a végeoen levő ejtőnél használjuk a kulcsot. Az ejtő kinyílik és egy rejtek-szobába kerülünk. Az egy lébenál találunk egy uvag hővédő tablettet.

Ezt a Feltina és a Larvia bolygón tartandó tesztiláskor kell bekapcsolnunk, különben meghalunk e nagy melegtől.

Menjünk oda a jobb oldali szekrenyhez. A rádióban e következő közleményt hallhatjuk: Itt a Kreema Hírszolgálat... Most kaptuk a jelentést, hogy Maltoza hercegnőt elrabolták. Ez azután történt, hogy Narta Király kihirdette a hercegnő eljegyzését a hargoni Flin Shadok herceggel. Egyelőre még nincs kapcsolat az emberrablókkal, de találtak egy gombot a hercegnő szobájában, amelyen a Vörösa Reginald, másnéven Vörösfaj, a megrögzött kalóz jela van. Az űrkalózok tették — nyilatkozta Képcsontú Nedrod, a király grujá. Csak egyetlen ember van aki képes megmenteni őt — tedd hozzá — reménykedjünk és imádkozzunk, hogy ebben a pillanatban hall bennünk és meghezze a meglelelő döntést.

Menjünk vissza a kocsmába és vásároljunk megint gralge-t és fissionchip-et — rogtan együk is meg. Most Minál jóoan far kell tuningolnunk az erőnket. 2-3 traller kivételével minden pénzünkért vásároljunk etelt és azt együk is meg azonnal. Mivel a kiszolgáló nem hajlandó toboat aoni egy-egy darabnál, egy kis trakkhoz folyamodunk: minoen újao oavészítés és átkezés után menjünk oa a titkos szoba és kulcs használataival, és onnen visszatérve már kephetünk újabb ételakat. Miután már csak 2-3 trallerünk meredt, térjünk vissza az űrhajónkra és menjünk tovább a következő bolygóra.

FELTINA

Amikor kilépünk az űrhajóból, használnunk kell a hőtablattát, mert e nagy hősegtől alpusztulunk. Miután lakúzdottuk az őrt, haladjunk tovább jobbra, és egy idő múlva megtaláljuk a Szerák Kardját. Ezt csak ez aszultgolyó segítségével tudjuk felvanni (e kofóustól kaptuk emikor másodsor is pénzt eotunk neki). A felvett tárgy egy csodálatosan kiagyensúlyozott kard. Meteoritból készült, Wondulla, Malvalla fiatalabbik ocsa kovácsolta Feltina lángjaiból. Különleges tegyver, kicsarálódott az eredeti kardunkkal. Ennek a kardnak a használataival e továbbiakban lányeges alónnyel indulunk harcba a kerdérbajokban, az ugyanis egy találattal, 2-3-szor annyit vesz el az ellenfél energiájából, mint az addigi kardunk. Mehetünk is vissza a hajóba.

DARN

Az őt leküzdése után menjünk tovább jobbra. A oarlang bejárata előtt egy arany háromszogat találunk, aminek a közepén egy rossz minőségű kék kő van. A tárgyat egyábként semmire sem tudtuk használni.

KRAAN

Egy őt állja utunkat, majd tovább jobbra. Korulbelül e villanypózne alett egy könyvet találunk, amelynek egy lapján az található, hogy a varázstekerés birtoklása magcsengeti Malvalla Hrangját. Utalás arra, hogy a gyűrűt csak ekkor tudjuk használni, ha nálunk van e tekerce.

MERUVIA

Az őt lakasabolása után itt magtetalhatjuk e kalózok (kalauzok) "kincsét". A kincsláda felvételéhez, azt a talizmánt kell használnunk, amelyet Naldrod a 4 kérdésunkra adott oda. Egyábként jobban jártunk volna, ha fel sa vesszük (egy gutaütést magúszhattunk volna): a ládában ugyanis csokoládétrallérok vannak és Naldrodtól egy üzenet, melyben gratulál, hogy ezerancsával jértünk. A nénikédát...!



Silkworm

Amiga

A játék közben az F1-F10 billentyűkkel lelassíthatjuk a játék futását. Ez főként a gyors mozgású rakéták ellen hatásos. A +/- billentyűkkel átbálgathatunk további szintekre.

Dizzy

C64

RESET-eljük a játékot, majd POKE 15942,173, azután pedig SYS 8192 és örökélettel folytathatjuk tovább.

LARVIA

A hőség itt is csak a hőtableta használatával elviselhető. Teljesen felesleges itt leszállnunk — a bolygón semmilyen tárgy sincs.

GLYSTA

Amikor először leszállunk itt, magával Loterral találkozunk. Loterr feji hovatartozásának meghatározására nem vállalkozunk — ez viszont egészen bizonyos, hogy zöld kopanyba burkolózott. Már mondja is a magát:

Mély űr! Üdvözlök! kutas! Lotarr vagyok, Grimm Hadura, az (z)űrzsar mesteré.

Nálam van Feydle Beydle hercegnő és Konos Kristálja. Rájöttem, hogy nekem nincs mindkettőre szükségem. De én élvezem a jó játékokat!

Ha azonnal előjössz a Magno-ra, megadom neked a lehetőséget, hogy az egyik a tiéd legyen. A választás joga a tiéd.

Választanod kell... Mély űr! — teszi még hozzá és távozik.

Továbbhaladva jobbra megismerhetjük a psychooror-1, ami 20 ponttal noveli a pszichikumunkat.

Mielőtt eljött tennénk Loterr meghívásának, menjünk vissza Zepminola-re és keressük meg a Vikker nevű holgyet. Ez Minole város gyermekelapítványa számára gyűjt pénzt. Adekozzunk neki, hogy növekedjen a pszichikumunk. Ezután térjünk vissza az űrhajónkba és válasszunk bérmit célnek.

Az űrben megjelenik előttünk a Kék Skorpió, Vorosfej hajója. Őt kell követnünk, ami ekkor fog sikerülni, ha a célkeresztet a Skorpió előtt nemsokára megjelenő voros gombra elítjük (lőhetünk is az űrhajóra, de nincs hatással rá). Miután kiszálltunk a hajóból, láthatjuk amint Vorosfej szíjre fűzve elvezeti Feydle Beydle hercegnőt — mi meg itt merevünk a sötétben. Most jött el megint a gyűrű használatának ez ideje. Kérdezzük meg Melvallétól, hogy hol vagyunk?

Ez az Univerzálie agy. A Kreema rendezer tudatalatti helye. Ez az a hely, ahol minden egyes életfénynak a jó és a rossz gondolatai nyilván vannak tartva. Egy élő álom vagy, az voltál és az is maradsz.

Minden gondolatnak megvan a gyenge pontja — ezek közül az egyiknek távozott Vörösfej és a hercegnő. Most térnek vissza a Vörösfejű hajójába, a Skorpióba, és úton vannak Magno-ba, az ördögi Lotarr lebegő palotájába.

Lotarr azt tervezi, hogy tűzsként fogva tartja a hercegnőt — részeként annak a tervnek, amellyel átveszi a hatalmat a Galaxia felett. Te vagy az, aki megakadályozhatod ebben.

Visszarakd a hajóra, amelyet láthatatlan pajzsaid fogok körülvenni. Észrevétlenül elérheted a Magno-t. Ez lehetővé teszi neked, hogy elkerüld mindenféle találkozást az ellenfeleiddel.

Azért vagyok hogy segítsék. Vedd ezt. A Celestial Nővérek Öve. Viseld. Segíteni fog abban, hogy megtedd azt, amit tenned kell. Ez lesz a pajzsod Grimm erői ellen.

Ezután visszakerülünk a hajónkra és Magno felé haladunk. A bolygót védő rovarok most nem lövöldöznek ránk, mivel Melvella láthatatlanná tette a hajónkat.

A Magno-ra kerülve rögtön egy kellemetlen szerkezetbe, az erőcsepelőbe kerülünk. Ez levesz 100 pontot az erőpontjainkból (ha nem volt ennyi, ekkor meghalunk). Miután a procedúra véget ért (és meg mindig élünk) megjelenik Vorosfej. Egyébként nemcsak a feje voros, hanem a ruhája is. Úgy tűnik, mintha egy kicsit meglepett volna.

Kiszabadultál az erőcsepelőből? Hát akkor majd megöllek én. Én, Vörösfej, a legnagyobb kalóz a világmindenségben...

A molekuláris struktúrád átalakul és tested atomjai szanaszét szóródnak. Most kiderül ki a legjobb. Vedd magad, ha tudod.

Szápon beszél a flú — sajnos a szöveg után kardot is ránt és párbajozni kényszerülünk vele. Ő jóval keményebb ellenfél, mint az órok vagy a kotekedő kelőzok, akiket eddig vívtunk — de ezért őt is fel lehet koncolni.

Miután Vorosfejt felkoncoltuk, kényelmes kis házi kontosében megjelenik Shedok.

Rendben van, Frake, megmutattad a fizikai erődöt. De én, Flin Shedok, még mindig a hercegnő és közötted állok. Lássuk ki kerekedik felül a pszichikai összecsapásban. Nyisd ki az auralat! Keresztül török rajta.

... Kreemarlaree.

Ez utóbbi valami helyi nappal lehet — bár éneklésre nincs sok idő: vertegyesztő mentális utkövet következik. A két figura zöld pszichonyilakat lövöldöz egymásra. Shedok 35 pszichikai pontot lovoloz el belőlünk, ha ennél kevesebbel érkeztünk ide, ekkor eszjós elhalálózunk. Ha többel jöttünk, ekkor mi kerülünk ki győztesen a viadalból.

Menjünk tovább jobbra. Itt egy bejárattal találunk, amelyen keresztül bejutunk Lotarr tróntermébe. A QUARTEX-féle torésnek köszönhetően, nem nagyon láttuk, hogy a teremben mi is történik (néhány képelem szaladgált ide-oda a levegőben) — de valószínű, hogy Lotarr mester repkedett egy kicsit a légtérben. Mindenesetre rövidesen eltűnt és a terem közepén lávó emelvényen megjelent Konos Kristálja, őt a terem sarkában ott vigyorog Feydle Beydle hercegnő is, és — ő, eszany! logikal — megkérdezi, hogy hol a fenében voltunk ilyen sokáig.

Már csak a kelendjések végén szokos CONGRATULATIONS YOU HAVE COMPLETED YOUR QUEST feliratot kell megnéznünk — és már formázhatjuk is a lemezeket.

Mach

C64

A HIGH SCORE táblában írjuk be STARVISIONIC és sérthetetlenek leszünk.

Thunderbirds

C64, Amiga

Az egyes szintekhez szükséges kodok a következők:

Level 1 - nem szükséges

Level 2 - RECOVERY

Level 3 - ALOYSIUS

Level 4 - ANDERSON

Commando

C64

Az orokélet bevételéhez RESET majd POKE 14631 0 végül pedig SYS 2128

(folytatás az előző számból)

Az ikonmenü parancsai

Elérkeztünk a Soundtracker V2.3 felhasználói útmutatójának utolsó részéhez: az ikonmenü parancsainak ismertetéséhez. Ezek használata egyébként a program legegyszerűbb része, sőt egyesekkel már találkozunk az eddigiekben is. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

PLAY: a zene lejátszásának megkezdése a POSITION-nál lévő érték által meghatározott paneltől kezdődően. A lejátszás végtelenített, azaz az utolsó panel után a program folytatja a lejátszást a zene első paneljétől.

PATTERN: az aktuális panel 64 ütemének végtelenített lejátszása.

EDIT: belépés a szerkesztőmező használatába.

RECORD: magnófelvétel. Az aktuális panel edott csatornáját a billentyűzet mintegy zongoraképpen való használatával tölthetjük fel adatokkal. Nagyon fontos a hangok pontos időzítés szerinti leütése!

STOP: a panel vagy a teljes zene lejátszásának a megállítása. Ennek használatával léphetünk ki a magnófelvételből is.

CLEAR: az összes paraméter törlése, a program alapállapotba állítása.

USE PSET: az aktuális (SAMPLE-nél beállított) hangszer aktiválása a billentyűzeten való játékhoz. A program kéri a hangszert tartalmazó lemezt (ha az aktuális hangszerperken benne van, akkor erre nincs szükség).

VOICE1-4 ON/OFF: a négy hangcsatorna ki/bekapcsolása.

DISK OP.: belépés az input/output menübe, amely az alábbi ikonokat tartalmazza:

LOAD SONG: egy zene betöltése a lemezzel. Betöltődik a felvett zenék katalógusa, majd a kívánt zene kiválasztása után a zene illetve a hozzá tartozó hangszerparkban lévő hangszerek lemezelt kéri a program.

SAVE SONG: zene kimentése a Soundtracker-be visszatölthető formában.

DELETE SONG: egy zene törlése a lemezen lévő katalógusból.

SAVE SAMPLE: az aktuális hangszer kimentése. Az eredeti hangszerek és digitalizált effektusok étalakításával újabb "hangszereket" hozhatunk létre – bár egy digitalizáló ennél sokkal praktikusabb dolog...

LOAD MODULE: nem Soundtracker-formában kimentett (esetleg egy programból kibányászott) zenemodul betöltése.

SAVE MODULE: ez aktuális zene kimentése nem Soundtracker-formátumban – saját program zeneként való felhasználásra. Figyelem, ez meglehetősen sok helyet igényel, mert a program ilyenkor értelemszerűen nem csak a szerkesztő által értelmezhető paramétereket ment, hanem elmenti a zenéhez tartozó hangszerek és effektusok összes adatát is!

DELETE MODULE: zenemodul törlése a lemezzel.

FORMAT DISK: a meghajtóban lévő lemez formázása.

A főmenühöz a directory-elek mellett lévő EXIT ikon választásával térhetünk vissza.

A Soundtracker zeneszerkesztő programcsalád V2.3 verziója ismertetésének ezzel a végére érkezünk.

Megjegyzendő, hogy a különféle Soundtracker-verziókhoz számos speciális segédprogram is forgalomban van, amelyek segítségével direkt módon gyárthatunk "hangszereket", valamely játék Soundtracker-rel készült zenáját bányászhatjuk elő, átrendezhetjük a hangszereket tartalmazó lemezeket, stb. A következő számunkban ezekkel a segédprogramokkal fogunk foglalkozni.

(... szóval még mindig folytatjuk)

Fruit Machine Simulator**C64**

Mindenekelőtt RESET, ezután POKE 33615,173, végül pedig SYS 32768 és örökéletünk lesz a játékban.

Hero of the Golden Talisman**C64**

RESET után POKE 13458,173 POKE 13518,173 majd SYS 8192 és végtelen életünk lesz.

1 Ball 2**C64**

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 38881,76 POKE 38862,210: POKE 38863,151, végül pedig a SYS 4050 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Labland földjének lakór szennedélyas lebrintus-apitők voltak. Bolcs és Igazságos uralkodók a tomageport-mozgalom keretében versenyt is hirdattak köztük, amelyik város a legjobb útvasztót készít, azt magjutalmazza az Élet Kővével. Egy ősi legenda szerint aki az Élet Kővet magfogta, ez nem országzik mag soha. Az ápitkezés három asztandónyi idő volt. A három év elteltével az Igazságos bírák hosszas tanakodás után a díjat Berks városának ítelték oda. Mivel Labland lakói is ambarak voltak, azonnal magkaszdódt az Irigya-dás Berks-ra — és a különböző praktikák az Élet Kővének magszarzására. A sikat vágul is Rodomin, a gonosz, de randkívi Intelligans varázsló aratta le, árménnyal és gonosz csellekkel bevatta a labrintust. Rodomin egy cseppet sem késlekedett gondosan feltárképez-tatta a labrintust és öröket állított fel benne. Tarmászatasan az örökkel előbb magfogatta az Élet Kővet, minakfolytán azok — mind kallemetlenség — halhatatlanokká váltak. Majdnem halhatatlanokká, ha az opálágyúval kerültek volna szembe, talán mégiscsak beed-ták volna a kulcsot. Amikor Rodomin tudomást szarzett annak a csodálatos tegyvárnak a látaszáról, az őrságot magarószította az ügy-navazott 'kopókkal'. Ezek olyan robotok, amelyek a mozgást és a csodatévő kő emberi életre gyakorolt hatásának hiányát észlelik. Amennyiben ilyen áldiánnyal találkoznak, annak néhány másodperc elteltével e nyomába szagódnak, és ha alkadják az íltatót, nincs kegyelem. A kopók állandó mozgásban vannak és csak akkor állnak meg, ha egy ldagan lép be a taramba, vagy az opálágyú magbá-nítja őket. Pár másodperc elteltével azonban ragagnarálódnak, és újool folytatják az üldözést. Az örök szám szerint sokkal többen ven-nak, de ők a 'kopók' képességeivel nem rendelkeznek — csak találomra mászkálnak jól magszokott helyeken. Ha viszont alkadják vala-kit, azokat ved káztusában garantáltan agyonvarik. Mindezen kallemetlenségek gátolják azokat a bátor vátlekozókat, akik erre vata-madnak, hogy magpróbáljanak áljutni a labrintus kincseskamrába. Ennek kulcsait különleges kőből készült falak mogá rajtatták, ama-lyakat csak az opálágyú segítségével lehet átvölíteni. Hasonló falak mogott találhatók — egy-egy szív alakú tasakban — álmiszer-csomagok is, melyektől új áröré kaphat az odatávedt vándor. Milyen vándor? Tarmászatasan a vállekozó kadvű játékos, aki nakivasa-lkadik a nehéz feladatnak.

A program bajjelentkezése után kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot. A leggyengébb a **NOVICE** (újonc), e legerősebb a **MASTER** (mas-tar) fokozat. A beállítás a 'RETURN' billentyű és a JOY-T joystick segítségével lehetséges. A játék a 'SPACE' vagy a 'tűz' gomb megnyo-mására indul el. Az irányítás a billentyűzetről az 'A'/'S'/'RETURN'/'SHIFT'/'SPACE' (balra/jobbra/le/fel/tűz) használatával lehetséges.

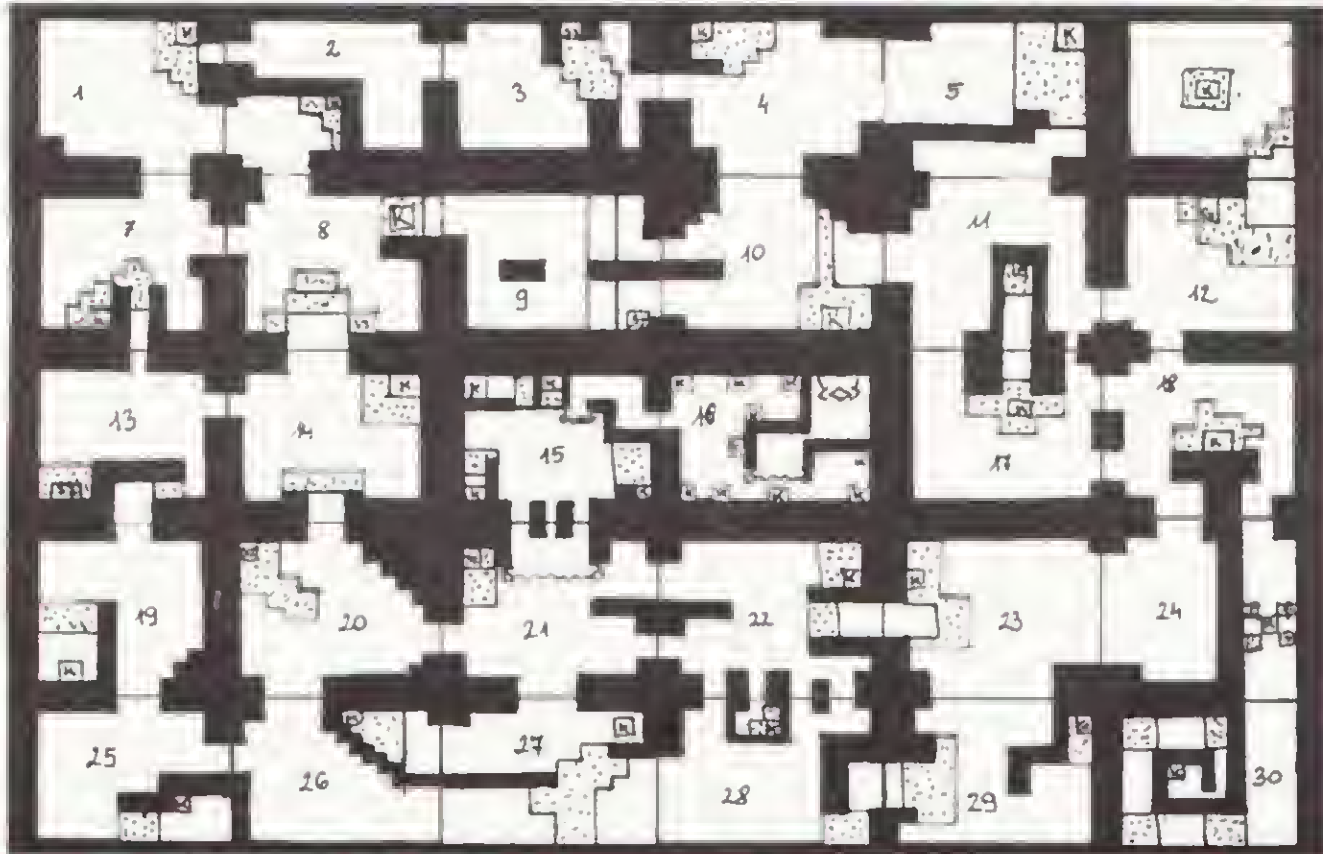
Kuldtetésünk ez egyes számú szobából indul. A képernyőn — e pályán kívül — mag az alábbi információkat találhatjuk meg:

SC: eddig elért pontszámunk; **LIVES:** az életünk száma (max. 9); **KEYS:** a felvett kulcsok száma, **ROOM:** annak a szobának a száma, amelyben éppen tartózkodunk.

Pontzémainkat a kulcsok levételével, állenségek kifovásával és megbánításával (vigyázat ha újból visszamegyünk e már egyszer át-hagyott szobába, a már kilőtt örök újból megjelennek), illetve e kötel bontásával novelhatjuk. Az örök megbánítása 500, a kulcsok felvétele 250, az álmiszeres csomag 250 (+ 1 élet), míg a kopók magbánítása és a köfal egy részének labontása 10-10 plusz pontot eredmé-nyez. Ezzel ellentétben, ha e labrintus talanak nakimegyünk, — 5 pont bunterást kapunk.

Amennyiben a **KEYS** falirat villogni kezd, az azt jelenti, hogy megtaláltó mennyiségű kulcsot szadtunk össze, mahatunk a kincseskamrá-hoz. A kamra bejárata e 15. szobában van, ahol feltátnatul össze kell szednünk e kulcsokat a lézarájtó hatástalanítása vágatt. Meglajy-zandó, hogy akkor 3 plusz életet is kapunk. A 16-os szoba a ténylagas kincseskamra, ahol szintén a kulcsokkal kell egy kicsit bíbalód-nunk. A kuldtetés teljesítése után a program gretulál nekünk, és egy nehezabb fokozattal újra indul ez egész alólól.

Ha esetleg túl nehéznek tűnne a kuldtetés teljesítése, egy \$2675 NOP (EA) és \$2676 NOP bizonyára magoldje gondoljeinkat.



Gnasher

Plus 4

A sérthetlenség eléréséhez három cím értékeit kell megváltoztatnunk
8928.96, 14502.234 14503.234

Bár mostanában elég siralmas gazdasági helyzetben van a mikroszámítógép-tulajdonosok táborra is, mégis előfordulhat, hogy az idáig csak kezeltés egyeeggel "szenvetőd" PLUS4-tulajdonosok fejtasszik a gépparkjukat és drive-ot veszerolnak. Ilyenkor természetesen már kényelmetlenné válik az eddig kezeltéről használt programok toltogotése és minel előbb szeretnénk ezeket lemezeire átmozsolni. Erre mondjuk kézenfekvő megoldás egy másolóprogram használata is, de az egy kissé hosszadalmas procedúra. Az ilyen problémákkal szembesülő PLUS4-aseknek ajánljuk figyelmébe az alábbi kis rutint.

Ez a kis program nagyszerűen használható turbos illetve normál toltosú programok kezeltéről lemezeire vető átmásolására. Magát a programot a processzorverembe helyezzük el, emiatt azért volt szükség, hogy a rendeltetésre álló teljes memóriát használhassuk. Így egy maximális hosszúságú (lemezen 239 blokk) program is átmásolhatóvá válik. A második indok, emiatt a program a verembe került az, hogy a turbos programok \$0300 címtől felfelé a tárat felülírják megávelel a turbo-rutinnal — így ez itt lévő szabad területet nem tudtuk felhasználni. Megjegyzendő, hogy a processzorverem majdnem teljesen tele van, ezért óvatosan kell bánnunk a program betöltése után kiadott parancsainkkal. Bizonyos parancsok (például a DIRECTORY) belepiszkihathatnak a másolóprogramunkba. Ennek elkerülése végett javasoljuk a következőket:

- Csak a MONITOR parancs kiadása után toltassuk be a másolóprogramot.
- A betöltés után közvetlenül a G 105 parancsot indítsuk el a programunkat.

Indítás után megjelenik a PRESS PLAY ON TAPE üzenet. Tagyuk be a másolandó kezeltát a magnobé, illetve az output-lemezt a lemez-egységbe. Ezután tulajdonképpen nincs is dolgunk a géppel, csak ennyi, hogy megnyomjuk a PLAY gombot a detassette-an. A program automatikusan betölti a kezeltán megtalált első programot a memóriába, majd — emannyiban alagendő hely van a lemezegységben lévő lemezen — ki is menti azt. A másolás megkezdése előtt a képernyőn megjelenik a kimentandó program neve. Sikeres mentés után a rutin visszalép a programbetöltő részre, és elkezd toltani a következő programot a kezeltárról.

Ha a lemezen lévő szabad kapacitás nem alagendő a másolt program kimentására, akkor hengerelést hallhatunk. Ekkor csaráljuk ki a lemezt egy másikra (amilyen valószínűleg alagendő szabad hely van), és nyomjuk meg a 'SPACE' billentyűt a program ilyenkor újra megpróbálja a memóriába lévő program kimentését.

A program folyamatosan tolti a kezeltárról a programokat és menti ki azokat a lemezeire — már amaddig ott szabad helyet toltat. A 'RUN/STOP' billentyűvel bármikor megállíthatjuk a programot. FIGYELEM, ezután újraindítani nem lehet! Ilyenkor az eddigi adatokat a kimentés előtt pontosan fel kell toltani a listában megadott adatokkal!

Felmerülhet olvasóinkban az a kérdés, hogy miért nem kérdezi meg a program, hogy a beolvasott programot ki akarjuk-e menteni? E költői kérdésre igen egyszerű a válasz: azért, mert elfogyott a veremben a rendeltetésünkre álló memóriaterület. Persze, képzetesebb olvasóink egy kicsit finomíthatnak a dolgokon...

A program használata randkívül kényelmes: elindítása után akár neki is állhatunk CoVboy távelazási rovatát olvasgatni — a gép majd sipol, ha elfogyott a szabad hely a lemezen. Persze Murphy törvénykönyvének a programok működésére vonatkozó passzusa — "Tökéletes program nincs! — vagy még nem találta meg benne a hibát..." — a mi kis rutinunkra is érvényes (Murphy törvénye MINDIG érvényesek)! Ha nem érvényesek, akkor az azért van, mert saját magunkra is érvényesek... — CoVboy: námi szépséghiba, hogy a rutin — az említett okok miatt — hibakezelést nem tartalmaz. Ebből adódóan a program a LOAD ERROR-os toltás után is megkísérli a mentést. Sorry... (reméljük a listában nyomdahiba nem lesz).

0105 A922	ELEJE	LDA #522	: AZ 'EGY SOR BEOLVASASA' VEKTOR
0107 A2D1		LDX #501	: A RUTIN MENTÉSI SZAKASZARA
0109 8D0203		STA \$0302	: ÁLLÍTVA.
010C 8E0303		STX \$0303	
010F A901		LDA #501	: A = LOGIKAI FILESZÁM,
0111 AA		TAX	: X = EGYSEGSZÁM,
0112 A8		TAY	: Y = MÁSODLAGOS CÍM BEÁLLÍTASA
0113 20BAFF		JSR \$FFBA	: UGRAS A SETFLS RUTINRA
0116 A900		LDA #500	: AZ AKKUMULÁTORBA KERÜL A NÉV HOSSZA
0118 20DBFF		JSR \$FFBD	: (0).
0118 859A		STA \$9A	: \$9A = 0 - A LOAD PROGRAMMÓDBAN FOG
011D 20D5FF		JSR \$FFD5	: VÉGREHAJTÓDNI (NEM KELL VÁRNI AZ
0120 00		BRK	: I BILLENTYÜRE).

0121 49			: ADATTERÜLET(AZ 'I' BETŰ KÓDJÁT TARTALMAZZA)

0122 A901		LDA #501	: A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
0124 8D11FF		STA \$FF11	: A HANG KIKAPCSOLÁSA.
0127 A208		LOX #508	: X = EGYSEGSZÁM. (8 AZAZ LEMEZELEGYSÉG)
0129 A00F		LDY #50F	: Y = MÁSODLAGOS CÍM. (15)
0128 20BAFF		JSR \$FFBA	: ELŐKÉSZÍTÉS.
012E A9D1		LDA #5D1	
0130 A221		LOX #521	: AZ 'I' MINT NÉV FELVÉTELE. (ALSÓ BYTE)
0132 A8		TAY	: FELSŐ BYTE. (\$0121)
0133 20DBFF		JSR \$FFDB	: SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
0136 20C0FF		JSR \$FFC0	: OPEN 1,8,15,"I" AZ ELŐKÉSZÍTÉSSEL.
0139 A201		LDX #501	: AZ OUTPUT A DISKRE. (1-ES FILESZÁM)
0138 20C9FF		JSR \$FFC9	: CHKOUT RUTIN MEGHÍVÁSA
013E 204FFF		JSR \$FF4F	: KITRÁS A DISKRE.

Icicle Works

Az örökélet értékkel az egyes programokra

IW 2 - 20805.x

IW 3 - 23614.x

IW 4-8 - 24822.x

D141 4D 2D 52 FC D2 DD		: ADATTERÜLET
D147 20CFF	JSR \$FFCC	: AZ ALAPÁLLAPOT VISSZAÁLLÍTÁSA.
014A A2D1	LDX #S01	: INPUT A DISKRÖL. (1-ES FILESZÁM)
D14C 20C6FF	JSR \$FFC6	: CHKIN RUTIN MEGHÍVÁSA.
D14F 20CFFF	JSR \$FFCF	: INPUT RUTIN (EGY KARAKTER A DISKRÖL)
0152 8SD1	STA \$D1	: KIÍRÁS A \$D1-ES CÍMRE.
0154 20CFF	JSR \$FFCC	: CLRCH RUTIN (ALAPÁLLAPOT HELYREÁLLÍTÁSA)
D157 A901	LDA #S01	: AZ EGYES CSATDRNA ZÁRÁSA.
0159 20C3FF	JSR \$FFC3	: CLDSE RUTIN MEGHÍVÁSA.
015C A9FC	LDA #SFC	: HEX. FC TÖLTÉSE A \$D144-ES
D15E 8D44D1	STA \$D144	: CÍMRE.
0161 A5D1	LDA \$D1	: \$D1-ES CÍM TARTALMA AZ AKUMULÁTORBA.
D163 DD42	BNE \$D1A7	: HA NEM 0 AKKOR UGRÁS A KIÍR CÍMKÉRE.
D165 A9FA	LDA #SFA	: HEX. FA TÖLTÉSE A \$D144-ES CÍMRE.
0167 8D44D1	STA \$D144	
016A A9DD	LDA #SDD	: HEX. DD TÖLTÉSE A \$D164-ES CÍMRE.
016C 8D64D1	STA \$D164	
016F 4C22D1	JMP \$D122	: UGRÁS AZ INIT CÍMKÉRE. (\$D122)
D172 A942	LDA #S42	: HEX. 42 TÖLTÉSE A \$D164-ES CÍMRE.
0174 8D64D1	STA \$D164	
D177 AS2E	LDA \$2E	: A MEMÓRIÁBAN LÉVŐ PROGRAM
D179 38	SEC	: ÁLTAL ELFDGLALT BLOKKOK
017A E901	SBC #S01	: SZÁMÁNAK KISZÁMITÁSA.
017C AA	TAX	
D17D AS2D	LDA \$2D	
017F F001	BEQ \$D182	
0181 E8	INX	
D182 18	CLC	: ÖSSZEHASZNÁLÁS A DISKEN LÉVŐ
0183 E4D1	CPX \$D1	: SZABAD BLOKKOK SZÁMÁVAL.
D185 9D2D	BCC \$D1A7	: HA RAFÉR, AKKOR UGRÁS A KIÍR CÍMKÉRE.
D187 A938	LDA #S38	: HA NEM, AKKOR HANGERŐ A MAXIMÁLISRA.
0189 8D11FF	STA \$FF11	
D18C 48	PHA	
018D A2D0	LDX #S00	: KÉSLELTETETT LECSENGÉS
018F A060	LDY #S60	
D191 ASC6	LDA \$C6	: ÉS KÖZBEN BILLENTYÜZET FIGYELÉS.
0193 C93C	CMP #S3C	: HA 'SPACE', AKKOR UGRÁS INIT CÍMKÉRE.
0195 F088	BEQ \$D122	
D197 88	DEY	: HA NEM, FOLYTATJA A CIKLUSI.
D198 D0F7	BNE \$0191	
D19A CA	DEX	
0198 D0F2	BNE \$018F	
D19D 68	PLA	
019E AA	TAX	
019F CA	DEX	
D1A0 BA	TXA	
01A1 E030	CPX #S30	
D1A3 F0E2	BEQ \$D187	
D1A5 D0E2	BNE \$D189	: MINDIG UGRIK.
01A7 A901	LDA #S01	: A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
01A9 A208	LDX #S08	: X = EGYÉGSZÁM. (8)
01AB A8	TAY	: Y = MASODLAGOS CÍM. (1)
01AC 208AFF	JSR \$FF8A	: SETFLS RUTIN MEGHÍVÁSA.
01AF A910	LDA #S10	: A = FILE NÉV HOSSZA. (16)
D1B1 A237	LDX #S37	: X = NÉV HELYE, ALSÓ BYTE
D1B3 A003	LDY #S03	: Y = NÉV HELYE, FELSŐ BYTE
01B5 20DBFF	JSR \$FFD8	: SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
D1B8 A928	LDA #S28	: A = A PROGRAM KEZDŐCÍMÉNEK CÍME.
01BA A62D	LDX #S2D	: X = A PROGRAM VÉGCÍME. (ALSÓ BYTE)
D1BC A42E	LDY \$2E	: Y = A PROGRAM VÉGCÍME. (FELSŐ BYTE)
D1BE 20DBFF	JSR \$FFD8	: A SAVE RUTIN MEGHÍVÁSA.
D1C1 A2FF	LDX #SFF	: A VEREM ÜRESRE ÁLLÍTÁSA.
01C3 9A	TXS	
D1C4 4C0S01	JMP \$D10S	: VISSZA A PROGRAM ELEJÉRE.

Molecule Man

Plus 4

Az idő a következő értékek beállításával állítható meg
17382,234. 17383,234. 17384,234

Tomb of Tarrabash

Plus 4

A sérthetatlenség eléréséhez három címen kell 234-et elhelyeznünk
7630,234 7631,234. 7632,234

A műszerfal kijelzői

Az előző ezemben megismarkadhattunk a Cobra alapvető irányítására szolgáló billentyűkkel – most pedig a műszerfalon látható kijelzők funkciójába fogunk elmélyedni. A műszerfal gyakorlatilag három fő részre osztható: a jobb és a bal oldalon betűkkel jelzett műszarak találhatóak, a középső részt pedig a radar és az Iránytű foglalja el. Nézzük sorban a műszarak jelentését és működésüket:

FS: a felirat mellett látható a mellő pájzsok feltöltöttségének az állapotát mutatja, amelyet a szemből érkező lövések csökkentenek. Ha a pájzs energialevele teljesen elfogy, a következő lövés természetesen végez velünk – ilyenkor tehát célszerű hátat fordítani a lövöldöző konkurenciának, hogy a hátsó pájzsaink védelmet nyújtsanak addig, amíg a mellő pájzsok némileg regenerálódnak. Ha nincs további terhelés (azaz nem lőnek ránk tovább szemből), az energialevelek energialeveleink felhasználásával a pájzs lassan újra feltöltődik.

AS: a hátsó pájzsok állapotjelzője. Az imént elmondottak vonatkoznak erre is.

FU: a rendelkezésünkre álló üzemanyag mennyiségének kijelzése.

CT: a kabin belső hőmérsékletének kijelzője. A hőmérséklet gyorsan növekszik, ha valamely nap felszínéhez túl közel repülünk. A kritikus pont elérésekor a játék véget ér – a Cobra elolvadt...

LT: a lézerek hőmérséklete. Mivel az ELITE nem a shoot'em up-őrültaknak készült, nem lehet folyamatosan a 'tűz' gombon teherkedni – a lézerek ugyanis permanens lövöldözés esetén villámgyorsan túlmelegednek és az ágyúk – a normális hőmérséklet visszatéréséig – csak akadozva tüzelnek.

AL: a magasságmérő kijelzője. A bolygó felszínétől mért távolságunkat mutatja. Természetesen ha nem vagyunk a felszín közelében, mindig maximumon van.

Ezalatt látható rakétáink állapotjelzője. A szám mutatja, hogy még hány darab áll rendelkezésünkre, a mellett látható négyzet színe pedig azt jelzi, hogy a rakéta nyugalmi (zöld), célzott (sárga) vagy tűzkész (piros) állapotban van-e. A rakéták a lézerekkel jóval hatékonyabb fegyverek, ugyanis gyakorlatilag automatikus irányításúak, tehát ha jól célzva lőjük ki őket, önállóan követik a célpont mozgását. Rakéták minden bolygórendszerben kaphatóak némiképp, szóval az elhasználtakat bármikor pótolhatjuk. Egyetlen szépséghibájuk van: az, hogy néha ránk is kilőnek ilyeneket...



A műszerfal nagy részét a radarképernyő foglalja el. Ennek a három dimenziós megjelenítést ezimuláló kijelzési módszerét meglehetősen nehéz lenne ezekben elmondani – gyakorlatban viszont gyorsan hozzászokhatunk, így tehát most nem vizsgáljuk részletesen.

A radar jobb felső sarkában található az Iránytű. Ennek a segítségével tudunk tájékozódni a radar hatótávolságán kívül. Ha nem hiperterben repülünk, az Iránytű a legközelebbi Coriolis bázis Irányát mutatja:

- ha benne levő pötty zöld és kicsi, a bázis mögöttünk van;
- ha a pötty sárga, akkor a bázis már látható a radaron;
- ha a pötty piros, a bázis előttünk van.

SP: a Cobra legközelebbi Coriolis-hoz viszonyított sebessége.

RL: a jobbra/balra dőlés mértékét mutató műszer.

DC: az emelkedés/süllyedés mértékét mutató műszer.

Ezalatt négy számozott sáv látható. Ezek a Cobra energialeveleink állapotjelzői. A négy energialevelel a pájzsok energiával az első és hátsó pájzsokat, a lézereket, azok szolgálatát az energialeveleket a hiperugráshoz, stb. Túlajdonképpen sammi sem történik, ha mind a négy kimerül, de annak az eredménye az, hogy nem kapnak energialeveleket a pájzsok, megbénulnak egyes berendezések – a következők pedig elképzelhetőek (GAME OVER). Az energialeveleink – ha sammiyan berendezésnek nincs szüksége utántöltésre – automatikusan újra feltöltődnek.

Monkey Magic

C64

Az órákat bevitelére nem lesz bonyolult. Először is RESET majd POKE 8488,173 POKE 9266,173. POKE 9491,173. POKE 32627,173 azután pedig a SYS 2077 ez újraindításhoz.

Mozgás a galaxisok között

Anyagi gyarapodásunknak alapvető feltétele, hogy az egyik bolygórendszerben megvásárolt érut egy másikba eljuttassuk. Mivel az egymáshoz közeli bolygók is több fényév távolságban fekszenek egymástól, a közlekedés a *Cobra* hiperhajtóművének a használatával, a hipertéren keresztül történik. Egy *Coriolis* elhagyása után a '4' vagy '5' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a galaktikus vagy a lokális térképet és a kereszt alakú kurzor segítségével választjuk ki azt a bolygót, ehová menni akarunk. Ezután nyomjuk meg az 'F1' billentyűt, hogy viszszeradjunk a kablba és a 'H' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a hipermotorokat. A *Cobra* fénysebességre kapcsol és néhány másodperc múlva már meg is érkezik a célrendszerbe...

Természetesen a hiperugrás nem használható akkor, ha nincs kiválasztott célpont az ugráshoz.

A hipertérrel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy itt elméletileg nem érhet támadás bennünket. Elméletileg – viszont távolabbi galaxisoknál előfordulhat, hogy a hipertérben portyázó *thargoid* vadászokba botlunk...

A hipertérből kilépve – biztonsági okokból – még nagyon messzire vagyunk mind a bolygótól, mind a *Coriolis* éllomásától – viszont nem ért, ha számítunk arra, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet bennünket valami erre járó úralkozó részéről.

Forduljunk a bolygó felé (ha a *Coriolis* nem látjuk, akkor a bolygó túloldalán van, tehát ahhoz, hogy elérjük, előbb át kell repűnünk a bolygó alatt vagy felett. Ez az "utazás" még akkor is meglehetősen hosszú ideig tart, ha a 'SPACE' megnyomásával maximális sebességre felgyorsítjuk az űrhajót. Az idővesztés elkerülése végett van a *Cobra* berendezés között a 'J' billentyűvel aktiválható térugró is. Segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg egy galaxison belül rövid idő alatt. A térugró nem használható, ha bolygó, nap, *Coriolis* vagy egy másik űrhajó közelében vagyunk (ilyenkor egyébként hangjelzést is hallhatunk) – nehogy véletlenül beléjük szaladjunk. A *Coriolis* bázison való bedokkolás módszerét az előző részben már ismertettük.

A hipertér használatának egy sokkal fejlettebb módja az intergalaktikus hiperdrive használata. Ez egy kiegészítő berendezés a *Cobra* űrhajóhoz és csak a 10-es vagy annál nagyobb technikai fejlettségű bolygókon szerezhető be – talán mondanunk sem kell, hogy nagyon sok pénzért. A hiperdrive-ok mindig csak egyszer használhatóak. Segítségükkel akkora utat tudunk megtenni egyszerre, mint normál módszerrel nyolc ugrással. Ha a rendelkezésünkre áll egy ilyen berendezés (bár véleményünk szerint nem éri meg az árát), a 'CTRL' és a 'H' egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk.

NEUROMANCER

C64

KÓD

CHEAPO
REGFELLOW
ASANCOMP
WORLDCHES
FUJI
CONSUMEREV
HOSAKACORP
MUSABORIND
HITACHIBIO
LOSER
BANKGEMEIN
BOZOBANK
EASTSEABOD
VOYAGER
YAKUZA
IRS
KEISATSU
SOFTEN
FREEMATRIX
CHAOS
JUSTICE
BRAINSTORM
PSYCHO

Adatbázis

Cheap Hotel
Regular Fellows
Asano Computing
World Chess Confederation
Fuji Electric
Consumer review
Hosake Corporation
Musabori Industries
Hitachi Biotech
Gentleman Loser
Bank of Gemeinschaft
Bank of Zurich
ESFA
NASA
Tozoku
Inland Revenue Service
Chiba City Police
SEA
Citizens' Free Matrix
Panther Moderns
Justice
University of Copenhagen
Psychologist

Password (ahol szükséges, Level 2 is)

GUEST, COCKROACH
VISITOR
CUSTOMER, VENDORS
NOVICE MEMBER
ROMCARDS UCHIKATSU
REVIEW
BIOSOFT FUNGEKI
SUBARU
GENESPLICE BIOTECH
WILSON LOSER
EINTRITT VERBOTEN
*
LONGISLAND
APOLLO
YAK
TAXINFO, AUDIT
WARRANTS, SUPERTAC
PERMAFROST
CFM
MAINLINE
Nincs PASSWORD
PERILOUS
NEW MO, BABYLON

Trapdoor

C64

A forrásnyelvi szerkesztő

A **Profi-C** forrásnyelvi szerkesztője a C-64 és C-128 gépeken ugyanaz. A CE parancs kiadása után (C-128), vagy a **c-editor** menüpont választása után (C-64) a szerkesztőbe lépünk be. A képernyő három felső sorát a szerkesztő használja, míg a többin az éppen szerkesztett fájl sorait látjuk.

- Az alsó sor az ún. **parancssor**, itt kell megadnunk a különféle szerkesztő parancsok paramétereit. A jobb sarokban levő két szám a kurzor helyzetét mutatja: az első a sor, a második az oszlop értéke.
- A második sor alján a szerkesztett fájl neve látszik. A második sor végén az óra pillanatnyi értéke jelenik meg, ez csak a C128-as rendszerben látható.
- A harmadik sor csupa mínusz jelből áll, kivéve a tabulátorpozíciók helyzet, amelyeket a jelöl

A tabulálás a C-64-es és a C-128-es rendszerben némiképp eltér:

	C-64	C-128
Tabulálás	< ← >	< TAB >
Tabulátornagy ki/bekapcsolása	< CTRL - t >	< SHIFT - TAB >

A képernyőre – apró magkötésekkel – bárhova írhatunk. Ha a kurzormozgatás kivezetne a képernyőből, akkor a képernyő a szövegen – mintegy ablakként – almozog. A magkötés annyi, hogy ez az ablak és benne a kurzor nem mozgatható túl a sor fizikai alján és végén, továbbá a fájl alján és végén. A sor eleje az első karakterhely, míg a végét a szövegfájl látrahozásakor kell megadnunk. A példaprogramok esetén az valamilyen 70 karakter. A szövegfájl eleje és vége értelmszerűen adódik.

Az elmondottakból következik, hogy a szerkesztő indításakor nem tudjuk a kurzort a második sorra vinni. Ehhez a fájl-ba először egy új sort kell beszúrunk az < F7 > billentyűvel!

A szerkesztővel egyszerre két szövegrészt szerkeszthetünk. Az egyik a normális szöveg, míg a másik az ún. "extra" szöveg. Ez utóbbit nem tudjuk közvetlenül a lemezre menteni. Az egyik szöveg szerkesztéséről a másikra a < CLR > megnyomásával térhetünk át. A < HOME > billentyű a szöveg elejére állítja a kurzort.

A szerkesztő nem ismeri a Commodore beszúrási és idézőjel üzemmódját. Szókozt az < INST > billentyűvel lehet beszúrni, de a beszúrt helyeket nem kell valamilyen formában batolteni.

A < RETURN > a következő sor elejére, míg a < SHIFT-RETURN > a sor fizikai végére viszi a kurzort.

A < STOP > billentyű lenyomása megszakítja az aktuális parancs végrehajtását, a < STOP-RESTORE > natástalan.

A szerkesztés megkonnyítására számos parancs szolgál. Ezek egy része a funkcióbillentyűk lenyomásával éremató al, míg a legtöbb parancs az < F5 > parancsbillentyű lenyomása után edhető ki. A továbbiakban valamennyi parancsot részletezzük.

< F1 > lapozás előre

< F2 > lapozás hátra

< F3 > keresés előre. A keresendő karakterssorozat az < F5 > H parancssal kell beállítani.

< F4 > : csera előre. A keresendő és cserélendő karakterssorozatokat az < F5 > R parancs segítségével kell beállítani. A szerkesztő minden csere előtt megkérdezi, hogy végrehajtsa-e a csarét. Ha Y-t választunk kicsarál, ha N-t, akkor a következő csereére lép. A < STOP >-pal megszakíthatjuk a csarát.

< F5 > : belépés parancs módba

< F6 > : folyamatos csere. Ugyanaz, mint az < F4 >, de valamennyi csarát – jóváhagyás igénye nélkül – végrehajtja.

< F7 > : sor beszúrása

< F8 > : sor törlés

Az < F5 > billentyűvel parancs módba kerülünk. A gép egy egy betűből álló parancs begépelését várja, a ennek jelentésétől függően további paramétereket kér. Bizonyos esetekben, például másolásakor a szöveg adott részét kell kijelölnünk. Ezt úgy kell megtennünk, hogy még a parancs kiadása előtt a kijelölendő szövegrész első sorába megyünk a kurzorral, s csak azután adjuk ki a parancsot. Amikor a gép a szövegrész kijelölését kéri, akkor annak utolsó sorába kell vinnünk a kurzort és megnyomunk a < RETURN > billentyűt.

G (GOTO) ugrás a megadott sorra. A kérdésre annak a sornak a számát kell megadnunk, amelyre a kurzort akarjuk vinni. Ha ilyen sor nincs, akkor a kurzor a szöveg utolsó sorába kerül.

T: (TRANSFER) szövegrész másolása. A program először a másolandó szövegrész kijelölését kéri, majd azután kell a kurzort arra a helyre vinni, ahová azt másolni akarjuk. A normális és az extra szövegrészek közt is lehet másolni, ilyenkor a másolat helyének kijelölését a < CLR > megnyomásával kell kezdeni.

M (MOVE) szövegrész mozgatása. Először ki kell jelölnünk a mozgatandó szövegrészt, majd ez új hely első sorát. Nem lehet extra és normális szöveg közt mozgatni!

E (ERASE) több sor egyidejű törlése. Ki kell jelölnünk a torlandó részt, majd a megajenő kérdésre < Y > billentyűvel válaszolni.

C (COLOR) sor színének definiálása. A szerkesztőben a Commodore szokásos színvezérlése (pl. a < RED > billentyű) nem egy karakterra, hanem az egész sorra működik. Ha egyszerre több sor színét is meg akarjuk változtatni, akkor a C parancsot kell használnunk. Meg kell ednünk a színkódot (1-16), majd ki kell jelölnünk azt a szövegrészt, melynek sorait erre a színre akarjuk változtatni. Az új sorok színét nem lehet előre definiálni.

L (LOAD) szövegfájl töltése. A S parancssal a mentett fájl-t tudjuk visszatölteni a memóriába. Ez csak a normál szöveg helyére történhet. A fájl nevet nem szabad idézőjelbe tenni!

S (SAVE) szövegfájl mentése. A memóriában levő normál szöveg egy lemezes fájl-ba kerül. Ennek típusa **USR** és a sorokra vonatkozó színinformációt is tárolja. Ha a fájl már létezik a lemezen, akkor a program megkérdezi, hogy felülírja-e vagy sem.

Munch Mania

C64

Ahhoz, hogy az orokéletet bevigyuk mindenképp **RESET** elnünk kell a gépet. Ezután **POKE 20572,173**, majd **SYS 19271** és lám

H. (HUNT) keresés. Itt adhatjuk meg a keresendő karaktársorozatot. Erra még semmilyen keresés sem történik, ezt ez <F3> billentyű megnyomásával érhetjük el.

R. (REPLACE) csere. Itt edhetjük meg először a keresendő karaktársorozatot, majd azt, hogy a megtaláltakat mire kell lecserélni. A csere az <F4> vagy <F6> billentyűk megnyomására történik csak meg.

N. (NEW FILE) új fájl kezdése. A rendszer megkérdezi a sor hosszát, majd a fájl nevét.

D. (DIRECTORY) tartalomjegyzék. A paranca a szövegrészbe szúrja be a megkejtőben lévő lemez katalógusát.

P. (PRINT) nyomtatás. A rendszer kéri a dátumot és csak utána nyomtatja ki a file-t.

X: visszatérés a parancsfeldolgozóba (C-128) vagy a töltőbe (C-64).

I. inicializálja az aktuális lemezegységet.

K. (KILL) törli a teljes szöveget (csak a memóriából).

F. (FILE) új fájl-név megadása. Ennek hatására a második sorban lévő fájl-név átíródik. A S (save) mentési paranca ezen az új néven fogja elmenteni a szöveget.

Megjegyezzük, hogy a C-nyelv tartalmaz olyan jelket, amelyek a C-64 és C-128 eredeti karaktarkészletében nem szerepelnek. Ilyen pl. a \ (backslash) jel vagy a kapcsos zárójelek. Ezeket a következőképpen érhetjük el:

Jel	Billentyűzés
\	
-	<C - -@>
^	<[>
~	<SHIFT-~>
	<C - ->
[<SHIFT- + >
]	<SHIFT- - >

A C nyelv általános tulajdonságai

Egy C program változó- és típusdeklarációk, valamint függvények helmeze. A függvényeken belül már nincs lehetőség további függvények deklarálására, míg a függvényen belül használhatunk további változódeklarációkat. Ennek következtében a változókat külső és belső változóknak hívjuk, ettől függően, hogy ez összes függvényen kívül, vagy valamelyiken belül deklaráltuk. (Más nyelvek esetén a globális-lokális elnevezésről beszélhetünk.) A belső változók meg – deklarációjuktól függően – lehetnek statikusok vagy sem. A statikus változó értéke a függvényből való kilépéskor is megmarad és a függvény újabb hívásakor azzal az értékkel számolhatunk tovább. Valamennyi használt változót – az első használat előtt – deklarálni kell.

A C nyelv lehetővé teszi továbbá extern és register típusú változók használatát is. Ez utóbbi azt fejezi ki, hogy a változót magát, ha ez lehetséges, a processzor regiszterében valósítjuk meg. Erre a Commodore esetén nincs lehetőség, a processzor regiszterai másra már foglaltak. Az extern típus azok számára, akik csak BASIC-ben gondolkodnak teljesen újszerű: a C programokat ugyanis több darabban lehet megírni, fordítani, majd összeszerkeszteni.

Rally Cross Simulator

C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk.

POKE 3822,96 - az órák időköz

POKE 4376,44 - a végtelen uzamanyaghoz

POKE 4302,44 - ahhoz, hogy immunisak legyünk a lamadással szemben

Az újraindítás a SYS 2071 utasítással lehetséges.

Red Max

C64

Az órákétel bevitele roppant egyszerű dolog. Először is RESET, majd POKE 5224,255 vagy pedig SYS 2064 az újraindításhoz.

Rick Dangerous

C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk.

POKE 27931,173 - az órákételhez

POKE 11193,173 - a végtelen bombához

POKE 10886,173 - a végtelen lövéshez

Az újraindítás a SYS 2057 utasítással lehetséges.

Mint, ahogy azt már a CoV 1. számának bevezetőjében említettük: szívesen közlésezünk Olvasók által beküldött anyagokat is. Néhány héttel ezelőtt elkészedett hangú levél terhelte meg postafiókunkat, most ebből idéznénk: "Jómagam próbálkoztam már újságcikkek útján segíteni Amigás sorstársaimon, de eddig csak a COMMODORE ÚJSÁGnál jelent meg egy rövid kis infó, meg egy (tudtommal az első) Amiga program. Ez volt az ÉKEZETES KARAKTERKÉSZLET. Nem voltam lusta, rögtön írtam egy másik cikket a SEKA assembler használatáról. Akkor azt mondták, hogy anyagtorlódás, stb. miatt csak 4-5 hónap múlva fog megjelenni. Azóta eltelt több mint egy fél év..." (Szóval maradtunk mil CoVboy)

Az elkészedett hangú, és a többi Amigáson segíteni szándékozó úrlember megkért bennünket, hogy leírással mellett nevét ne közöljük, viszont software „jelölését” tegyük közé, hiszen Intrót is így terjedtek el. A következő 3 oldalt tehát M.O.T.C. (Magic Of The Chip) követte el

DRAGON'S LAIR

Jelenleg a leglátványosabb program Amigára a DRAGON'S LAIR. Sajnos a program csak 1 Megán megy, így a bővítővel nem rendelkezők nem játszhatnak vele.

A játék eredetileg egy CD video játékgépre készült és a READY Soft írta és Amigára. Már eredetileg is hat lemezt foglalt el a játék, de az ügyes cracker-ek megcsinálták hogy nyolc lemeze is elférjen. Persze valami jól is tettek: a betöltés után három lehetőségünk kínálkozik:

- 'F1' - Normál játék
- 'F2' - Végtelen élet
- 'F3' - Dragon's Lair mozi

Az utolsó funkciót választva az egész játékot végignézhetjük. Figyelem! A feltört változat az utolsó pályán (a nyolcadik lemezen), amikor a főhős eldobja a kardot és a lemeztől elkezd tölteni a gép, egy idő után leáll. Nem kell meglepődni, nem a program rossz, hanem a hatos lemeze vége a gép nélkül, hogy ezt jelezze. Ha a hatos lemezt berakjuk, úgy a töltés magától folytatódik, és láthatjuk a játék végét is. Mielőtt ide elérkezne valaki, már sejtheti, hogy mi lesz a vége.

A játék:



Ha valaki először ül te a gép mellé és kezd(ene) játszani a DRAGON'S LAIR-rel, nem valószínű, hogy egyáltalán a második pályáig eljutna. Az irányítás nagyon egyszerű és nagyon nehéz. Ez kicsit ellentmondásos, de igaz. Mindössze a botkormány négy irányára és a 'tűz' gombra van szükség. Ha egy irányba elrántjuk a joy-t, akkor egy BEEP hangot hallunk. Most jó! Ha néhányszor mozdítjuk ugyanarra a karral, akkor elrontottuk, mert a második mozgás törli az előzőt. Az egyetlen, amire figyelniünk kell, hogy mindig a megfelelő időben a megfelelő irányba mozgassuk a botkormányt. Hogy mikor, arra ki-ki maga jöjjön rá (nem nehéz, alig négy-öt órás gyakorlás, és máris profik vagyunk a játékban). Ha valaki a második pályán túljutott, ne lepődjön meg, nem kezdődik előről minden, csak a pályákon – az egyszerűség kedvéért – kétszer kell végigmenni. (Csuda jó ötlet!)

1. A híd: Kard ki (tűz) fel.
2. Őrszoba: Mindig az ajtó felé egyszer.
3. Csígalépcső: Mindig a lépcső irányával ellentétesen egyszer.
4. Rubeolás zöld kocsi: Ha a lépcső jobb oldalán van akkor: tűz, előre, jobbra, hátra, balra, előre. A tükörpályán a jobb és a bal felcserélve.
5. Barlangfürdő: Örvényekkel ellentétesen, a vízeséseknél pedig a hatadási irányba (jobbra vagy balra), utána előre, előre. Mindezeket összesen négyszer kell egymás után megismételni.
6. Kifutott spenót: tűz. (Borzalmasan nehéz, ugye?)
7. Szellem harcos: Ha a harcos a bal kezében tartja a kardját, akkor jobbra balra előre balra, jobbra, balra, jobbra.

8. Begolyózott golyók. Mindig csak lefelé (hatszor egymás után)

9. Hálószoza: előre

10. Kincsesbarlang: Ha az edények jobbra vannak, akkor jobbra, le balra le, tűz

11. Kincsesbarlang 2. le, balra, le, le, le, kard ki (tűz)

Az *Amiga Magazin* szerint októberben jelent meg a folytatás **SPACE ACE** néven. Amit ígérnek: 5 lemezt foglal el, 512 Kbyte-os gépen is megy majd, sokkal jobban játszható, több és szebb pályák. Kíváncsien várjuk, mit értenek azon, hogy jobban játszható? (A **SPACE ACE**-t valóban a **DRAGON'S LAIR** szerzői készítették, de a két program nem egymás folytatása! Cowboy)

X-COPY 2.0

Az egyik legjobb teljes lemezes másoló. Egy lemezegység esetén is képes a legerősebb másolásra, a **NIBBLE** üzemmódra. 1 Megás gépen **DOSCOPY +** üzemmódban a teljes lemezt 00-81 **TRACK**-ig képes átmásolni egy lépésben! 1 Megán a szabad terület maximális nagysága összesen: 1003008 byte! Ez általában bőségesen elegendő mindenre.

COPY MENÜ:

DOSCOPY +: A leggyakrabban használt üzemmód. Normál, hibátlan lemezek másolására jó. Ha másolás közben hibát talál, úgy ezt kijavítja (Sajnos ettől a hibás program még nem fog megjavulni.)

DOSCOPY: Védett lemezek másolására jó. Bizonyos hibákat képes átvinni. Kicsit lassabb ez előző üzemmódnál.

NIBBLE: Jólal lassabb, mint az előző két üzemmód, de szinte mindent átvizsgál (kivéve a "Long Track"). 1 Megás bővítés esetén is három menetben másol egy lemezt.

TOOLKIT MENÜ:

CHECK DISK: Gyors lemezellenőrzés. A képernyő jobb alsó részén, a rácsos területen klírja a hibás track helyeket.

FAST FORMAT: Gyors lemezformázás. Ha a 0 track-et is megformázzuk, akkor a **BootBlock**-ba egy vírusjelzőt helyez el, ami betöltéskor **NO VIRUS ON BOOTBLOCK** felíratot eredményez a képernyő közepén. Persze azok a programok, amik a **BootBlock**-ot használják, azok is letörlik ezt onnan.

OPTIMIZE: Lemez optimalizálás. A programokat sorbarendezi a lemezen, és a katalógust átszervezi. A programok és a **DIRECTORY** sokkal gyorsabban fog betöltődni a lemezről ezután. Csak a szabvány **DOS** lemezt lehet így optimalizálni! Más formátum esetén nem működik! Úgyisint nem működik hibás lemez esetén sem!

SYNC:

Ha az itt látható pontot kivélasztjuk, ekkor a **SYNC** felírat mellett az **INDX** jelenik meg. Ekkor a lemezen található **INDEX** sávok alapján dolgozik a másoló. Bizonyos védelmek esetén segíthet.

DEVICE:

Két állapota van: **RAM** és **DRIVE**. **RAM** esetén a lemezről az adatok először a **RAM**-ba kerülnek, és csak azután menti ki őket. **DRIVE** esetén két lemezegységgel történhet a másolás. Egy lemez esetén a **DRIVE** funkció (értelmszerűen) nem jelenik meg.

START:

Másolás indul.

REPEAT:

A **RAM**-ba betöltött adatokat újra kimentli.

STOP:

Az éppen futó utasítás működését megszakítja.

NAME:

Kérdezi a lemez nevét. A védett lemezeknél gyakran csak **ILLEGAL NAME** felírat jelenik meg.

DEFAULT:

Alapértelmezésre állít be mindent, visszaállítja a **SYNC**-et, **DOSCOPY +**, **TRACK** 00-79, **verify** off.

ERRORS:

Klírja az üzenetsorba (legalsó sor) a hibakódokhoz tartozó hibát.

Hibaüzenetek:

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Kevesebb vagy több, mint 11 szektor! | 5. Hibás fejléc/formátum hossz! |
| 2. Nem találja a szinkron jelet! | 6. Adat blokk kontrollösszeg hiba! |
| 3. Grap után nem talált szinkronjelet! | 7. Hosszú track! |
| 4. Fejléc kontrollösszeg hiba! | 8. Ellenőrzési (verify) hiba! |

Verify off/on:

A lemezek alatt látható lámpáskéra kell egyszer „ráclickelni” az egérrel. Ha jól csináltuk, a lámpán egy nagy V betű jelenik meg. Ez a VERIFY ON Kikapcsolása ugyanígy történik

KILLSYS:

Ezt akkor érdemes választani, ha egy drive esetén akarunk másolni. Felszabadít minden szabad helyet ami csak létezik a gépben, és a másolás során ezt kihasználja, pl. 1 Megás memóriabővítővel egyszerre képes étvinni DOSCOPY + -ban egy teljes lemezt 00-81-ig! Vissza nem állítható!

Kilépés:

Vagy reset, vagy pedig a bal felső sarok es gombnyomás (az egér bal gombját kell mindig használni)

A VÍRUSOKRÓL**Az ún. „pánikkeltő vírusok”:**

SCA, AEK, LSD. Ezek mind az SCA vírus átiratai. Az AEK vírusban például csak a szöveget módosították. Károkat ugyan nem okoznak, csak a játékok BootBlock-ját tehetik tönkre. Szerencsére más bajt nem csinálnak. (Nem számítva, hogy a vicces üzenetekkel a lárst hozták a gyanútlan felhasználókra!)

„Veszélyesebb” vírusok:**ByteBandit, GADDAFI, LAMER EXTERMINATOR**

Ezek nem viccelődnek, hanem tönkreteszik a lemezt, illetve a GADDAFI vírus gyakori aktivizálódása esetén a DRIVE-t fizikailag is károsíthatja.

A GADDAFI a lemez léptetőmotorját mozgatja és ezt túlterhelve lurcsa „zenét” hallunk a floppy-ból. Azért a dolog nem oly nagyon vészás, hiszen nagyon sokszor kell „zenélnie” ehhez, hogy a DRIVE tönkrementjen.

A ByteBandit az egyik legrégebbi vírus. Majdnem minden VIRUSKILLER ismeri. A legfeltűnőbb ismertetője, hogy aktivizálódása után 6 perccel a képernyőt kikapcsolja és a gép lemerevedik. Ha egyszerre lenyomjuk: bal ALT + AMIGA + SPACE + jobb ALT + AMIGA gombokat, akkor a vírus (szaporodása kivételével) minden funkciója megszűnik. A kis ravasz egyébként a BootBlock-ban tárolja, hogy eddig hány lemezt fertőzött meg (A VirusX kiírja a fertőzés számát is.)

A LAMER EXTERMINATOR az egyik legnehezebben kimutatható vírus. A BootBlock-ban található, akár az előző lársei, de egy véletlenszám generálásával egy kicsit minden szaporulata különbözik a többtől. A VIRUSKILLER-ek közül egyelőre még csak kevés tudja kimutatni (a VirusX 3.20-tól már ismeri). Ez okozza a legnagyobb kárt azzal, hogy a lemezen nem csak a BootBlock-ot írja felül, hanem véletlenszerűen bizonyos szektorokba beírja a nevét (LAMER!) és ezáltal az ott lévő információt törli.

„Anti” vírusok:

Ezek úgy viselkednek, mintha egy vírusellenes programok lennének, de a valóságban maguk is vírusok. Ilyenek például: NORTH STAR ANTIVIRUS I-II és a DASA (Byte Warrior) is. Ezek valóban kimutatják a másik vírus jelenlétét, meggátolják azok szaporodását, de közben saját maguk is szaporodnak, bemásolják magukat a BootBlock-ba. A sors iróniája, hogy a DASA vírus tulajdonképpen valóban antivírusnak készült, de a 0.20-as verziója véletlenül kikapcsolt fejlesztőjétől, és egy hónap alatt az egész NSZK területén elterjedt. Azonkívül, hogy szaporodik, más kárt nem okoz, a ByteBandit és az SCA vírusokat kiírja a memóriából.

Valódi „Anti” vírusok

Ide sorolható a System-Z 3.0 és a 4.0. Ez mielőtt rámászna a BootBlock-ra, egy világító keretben figyelmeztet a fertőzött (és csakis a fertőzött) BBlok-ra, majd gombnyomás esetén erra felülírja magát. Mivel erre felhívja a figyelmet, és nem szaporodik ellenőrzés és korlátok nélkül, ezért tulajdonképpen nem tekinthető vírusnak. Az eddig még meg nem jelent 5.0 verziójú változat már a LAMER EXTERMINATOR vírust is képes lesz felismerni. (Legalábbis a BBlokban található felirat ezt ígéri.)

V.I.P.

Ez az egyik igen jó ANTIVIRUS program. Képes a programok BBlokjainak elmentésére, kinyomtatására, sorbarendezésére is. A nagyobbik előnye azonban az, hogy képes megtanulni vírusokat. A trójaláló és a LAMER EXTERMINATOR kivételével mindenfajta vírust képes megtanulni, és ezeket a későbbiek során felismeri. Mivel az új vírusokat a V.I.P. még nem ismeri, ezért célszerű a VirusX programmal felderíteni, és ha az egy eddig a V.I.P. által ismeretlen „fajt” jelez, akkor azt a V.I.P.-nek meg kell tanítani.

Aliens

C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk

POKE 42043,234 POKE 42044,234 POKE 42045,234 a végtelen törléshez

POKE 42386,234 POKE 42387,234 POKE 42388,234 a végtelen törléshez

Az újraindítás a SYS 8231 utasítással a RESTORE gombnyomásával lehetséges

CoVboy posta

Helló, halló, hölgyek és urak! Ismét itt van a derék CoVboy, minden levelezések és e bennük lévő multibölcsességek tudója. Örökölt praktikákkal sikerült kiutelnom e keresztretjvényt erről ez oldalról – így már 2 teljes lap jut a hagyományos bájcsevegésre. A levelezéssel kapcsolatban először is szeretnék mindenkitől bocsánatot kérni, akiknek levelére kissé megkésve válaszoltam, de mentésemül hozható fel, hogy a CoV 3. száma egy kissé rohammunkában készült... Kezdjük akkor az e havi kurzust rögtön e "Megalevél" kitüntető cím e havi győztesével, Poór Benedek budapesti versenyző alkotásával. Bár igen sok helyet elloglal e többi levél elől, lelki készíttést éreztem arra, hogy úgy kerüljön bele a rovatba, ahogy hozzám érkezett. Talán a CoV. olvasói is elképedve állnak majd a helyesírási és fogalmazási tudományok eme tárháza előtt. Talán egy új Kazinczy született?!

Megalevéltre – Megaválasz

Hát kedves Benedek, vezetéknevedet figyelembe véve, úgy látszik, nálad valóra véltek e latin közmondás: "Nomen est omen" – már amennyiben tudod, hogy ez mit jelent. Kis alkotásodhoz hozzátenni nem tudok (és nem is akarok), különösen most, a szeretet ünnepe előtt néhány nappal. Részemről boldog, Mikro Magazinban gazdag új évet kívánok Neked

Alant látható ez egyik kedvenc levelezőpárterem, e KIS GETTO művész nevet viselő barátunk egy rajza. Ezt egyik leveléhez mellékelte, amelyben többek között ezen morfondírozott, hogy a zalaióvól "Nyina Vesziljevne Mgtsz."-ben mire is használhatják a C-64-et. Arra e végkövetkeztetésre jutott, hogy e marhacsorda számolására... Hm. Mindenestre éljen a Müller CARTOON 8" stb.

Tisztelt Commodore Világ!

MEH

Nekem nagyon tetszet a covl. Tulajdonképpen nem hasonlít sokban az SpV-re. Minőségileg az SpV e jobb. Először lássuk a kritikát. Túl mohó a CoV. Mert egybe akarja foglalni a plusz 4-et, 64/128-at, Amigát és a 16-ot. Bár belátom, hogy nem tudna az az 1.75 ember külön világokat cainálni minden fajra de azért mégis sok 49ft pár lapért??? Ebből következik az ár. Igeez, hogy az 1. részben szépen leírták, hogy ez meg az... Minek a színeanyomáé??? Allig van benne pár sor azinesael/poke-ok/. Máaodszor minek ez a drága címlap? Miért nem elég : COMMODORE VILÁG 1. réaz. Az árakkal kapcsolatban még: á/pt egy programkezetta/lemez/ ár 300-500ft. Kinek van 5 programra ennyi pénze??? Ne is szoljunk a minőségről! 3szori betöltés után vége a lemezóoksságnak/ki van próbálva/. Színvonal: CoV < Mikro Magazin < Commodore egyesületi lap.



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ az 1990. naptári évre, a **COMMODORE VILÁG** és a **SPECTRUM VILÁG** számítástechnikai kiadványokra.

A SPECTRUM- és COMMODORE VILÁG alkalmasan megjelenő számítástechnikai kiadvány-sorozat, nem folyóirat. Ebből adódóan az előfizetésük a Postán keresztül nem megoldható. A felelős kiadók azonban az 1989 évre előfizetési lehetőséget biztosítanak az Olvasóknak az alábbi feltételekkel:

- az előfizetés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- az előfizetés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- az előfizetés lehetősége csak a teljes naptári évben megjelenő számokra vonatkozik
- az előfizetés díja (amely számonként 10,- Ft postai költséget is tartalmaz):
 - COMMODORE VILÁG (9 szám) 531,- Ft
 - SPECTRUM VILÁG (5 szám) 295,- Ft
- az előfizetés határideje 1990. január 20. Az ezt követően feladott előfizetéseket már sajnos **NEM** tudjuk elfogadni!
- a csekken feladott előfizetéseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG Fk: Rucz Lajos
OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u. 30. 1117
MNB 218-98426/31624-4

- Az előjegyzésbe vett előfizetéseket levelezőlapon visszaigazoljuk.

A magánszemélyeket kérjük, hogy előfizetési igényüket **CSAK A CSEKKEL** (ne levelezőlapon, ill. levél útján) jelezzék! A rózsaszín helyföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára — a közlemény rovatba — kérjük megjelölni: 'CoV 1989 évi előfizetése', vagy 'SpV 1989 évi előfizetése'.

A COMMODORE- és SPECTRUM VILÁG-ok tervezett megjelenése 1990-ben:

CoV 4	január vége/február eleje	CoV 11	október vége/november eleje
CoV 5	február vége/március eleje	CoV 12	november vége/december eleje
CoV 6	március vége/április eleje	SpV 22	február vége/március eleje
CoV 7	április vége/május eleje	SpV 23	április vége/május eleje
CoV 8	május vége/június eleje	SpV 24	június vége/július eleje
CoV 9	augusztus vége/szeptember eleje	SpV 25	augusztus vége/szeptember eleje
CoV 10	szeptember vége/október eleje	SpV 26	október vége/november eleje

EGYSZERŰSÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA

A SPECTRUM- és COMMODORE VILÁG eddig megjelent számait utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szabványméret, súly, utalvány + utánvételi díj, ajánlott díj — max 5. számra 38,- Ft) sajnos sok Olvasót visszasziasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén majdnem a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A továbbiakban a régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk, a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a csekken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG
Fk: Rucz Lajos
OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u.30. 1117
MNB 218-98426/31624-4

- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket **CSAK A CSEKKEL** jelezzék (egy párhuzamosan elküldött levél adminisztratív bonyolítja az ügyintéztést)! A rózsaszín helyföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára — a közlemény rovatba — kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorsszámát (pl. 'SpV 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése').
- Közületek a megrendelő levelükkel párhuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványukat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- A megrendelés díjtételei:

A SPECTRUM VILÁG 1-13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A COMMODORE VILÁG e. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélforgalomban egy borítékban összesen 5 db. kiadvány postázására nyílik lehetőségünk, ugyanis e felett túllépjük az 500 gr. súlykorlátozást, és a küldeményt csak csomagként adhatnánk fel, ez pedig bonyolítaná a megrendelési folyamatot. A nyomtatványként való feladást egyelőre technikailag nem tudjuk kivitelezni. 1. ill. 2 kiadvány postai díja 10,- Ft, 3-5 kiadvány postai díja 15,- Ft, amely így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Nézzünk a megrendelésre két példát. Valaki szeretné megrendelni a Spectrum Világ 3. és a Commodore Világ 1. számát. Ez esetben $39 + 49 + 10 = 98,-$ Ft-ot kell részünkre átutaltatnia. Egy másik megrendelőnk kívánsai a Spectrum Világ 7-18. számaira, ez esetben $39 + 39 + 39 + 39 + 15 + 39 + 39 + 49 + 49 + 15 + 49 + 49 + 10 = 558,-$ Ft-ot kell számunkra elküldenie (5 számra 15,- ill. 2 számra 10,- Ft a postaköltség).

- 1990. január 1.-ig még elfogadjuk a hagyományos — levelezőlapon megjelölt, vagy levélben közölt — rendeléseket is, január 1-től viszont már csak az új módszer szerint teljesítjük a megrendeléseket!

Komplett műholdvevő készlet



- 1 db. SDX 80 offszet parabola tükör, univerzális (árbócra, falra szerelhető) állványzattal
- 1 db. SRX 200 AMSTRAD beltéri egység, infra távvezérléssel, 16 programozható csatornával
- 1 db. külső konverter (LNB), garantált zajtényező: 1,8 dB

1 év garancia

Telepítési költség: kb. 2500,- Ft (beszabályozás komplettírozás)

IBM PC és kompatibilis számítógépek, winchesterek, floppy-k, nyomtatók monitorok meglepően olcsó áron kaphatók.
Várjuk, hogy igényeiket teljesíthessük!

41 256-12 RAM chip: 396,- Ft (+ÁFA)

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

Budapest, II. Szilágyi Erzsébet fasor 35. - 1026

Telefon.: 11-56-231